3.5インチ コンパイル オリジナルゲーム付き

Disc Station 2

ディスクステーション

PC9801VM以降対応

3.5インチ2HD

3枚組

のーみそコネコネ COMPILE



カーバンクルぬいぐるみが当たる!!

●オリジナルゲーム 7本収録

- ●デビルフォース(後編) ©1993 COMPILE
- ●エスパー無宿 ©1993 COMPILE
- ●LADY BONO!! ©1993 COMPILE
- ●なぞぷよ ©1993 COMPILE
- ●ケロ助の寒中訓練 ©1993 COMPILE
- ●電影動画塾 ©1993 COMPILE
- ●テキストコーナー

定価2980YEN

Disc Station 2

3.5インチ オリジナルゲーム付きBOOK

英知出版

ディスクステーションの遊び方

ディスク1 ●デビルフォース　後編
ディスク2 ●エスパー無宿
●レディBONO!!
ディスク3 ●なぞぷよ
●ケロ助の寒中特訓
●電影動画塾
●テキストコーナー

手順1　ディスクを立ち上げる
コンピュータの電源を入れ、遊びたいゲームの入ったディスクをドライブAに入れ、リセットします。

手順2　メニューを呼び出す
タイトルグラフィックの後、メニューが表示されます。

手順3　好きなゲームを決める
カーソルキーかマウスを使って、メニューから遊びたいゲームを選んで下さい。リターンキーかスペースキー、マウスの場合は左ボタンをクリックすると、選んだゲームが始まります。

手順4　ゲームを終了する
ゲームを終了する場合、ESCキーかリセットを押して下さい。タイトルメニューに戻ります（ESCキーで戻れない場合もあります）

ゲームを始める前にお読み下さい

本ソフトが使用できる機種・機器は以下の通りです。
対応機種：NEC-PC9801VM以降
：連続した2ドライブが必要
：RAM640KB以上必要
：FM音源対応
：高解像度（400ライン）アナグロディスプレイ必要

以下の機種には対応していません。
NEC-PC9801／
E／F／M／U／VF／UV／UF／UR／LV／CV／DO DO+／N／NV／HA／ラップトップ／ハイレゾ
EPSON-PC286U／
LE／Note　exective

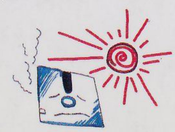
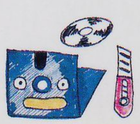
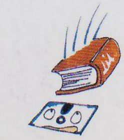
トラブルシューティング

★ゲームが始まらない、動かない、変な現象が起きた…などの症状が出た場合は、もう一度以下の項目に従って確認してください。

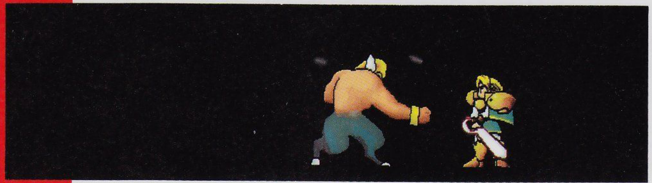
【チェックポイント】
①パソコンの機種とソフト、ソフト、メディアは合っていますか？増設フロッピーディスコドライブでは、動作の保証をいたしません。必ず内蔵のフロッピーディスコドライブでご使用下さい。
②周辺機器は正しく接続されていますか？　周辺機器のマニュアルを確認して下さい。
③不要な周辺機器の電源がONになっていませんか？　OFFでも動かない時は一度取り外してから再度、ゲームを起動させて下さい。

【どうしても動かない場合は】
チェックポイントを確認しても動作しない場合は、当社のユーザーサポート担当までお電話下さい。

コンパイル　ユーザーサポート　テレフォンサービス
☎082-263-6165
月曜日から金曜日　10:00〜12:00／13:00〜17:00
毎日　19:00〜翌朝8:00(テープ)

SUN	LIQUID	DISJOINT	SHOCK	TOUCH	MAGNETISM
太陽の光が直接当たる所やほこりの多い所に置かない。	水を掛けない、こぼさない。	分解などしないように。	落としたりぶつけたり、強い衝撃を与えない。	磁気面に手で触れない、汚さない。	磁気に近づけない。
					

Disc Station
目次



『デビルフォース』(後編)……2
●各面の攻略から新キャラの紹介まで。怒涛のラストステージまで一直線!!

『LADY BONO!!』……9
●スチャラカADV!!　銀河一かわいいボノと宿敵バーンの対決やいかに!?

『なぞぷよ』……12
●今回も頭がプーになっちゃいそうな30問。どこまで解けるかな？

総力特集
祝・『魔導物語A.R.S』発売!!
『魔導物語大全』……17
●『魔導物語1-2-3』のリプレイから最新作『魔導物語A.R.S』の詳細まで古くからのファンも新しいファンも楽しめる魔導大全!!　モンスター図鑑、アルル着せ替え、製作者インタビューなどなど、盛り沢山の16ページだ!!

のーコネ スペシャル
『ぼくのわたしのコンパイル』……33
●コンパイル直送!!　開発スタッフの実態から思わず「おおっ」最新作情報、大劇画『幻世喜譚』まで。広島のカキのようにピチピチだっ!!　いらはいいらはい!!

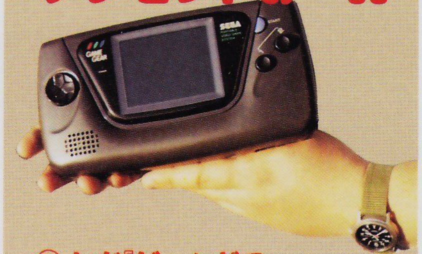
『エスパー無宿』……41
●燃える男の場外乱闘RPG!!　破壊神の汚名を着せられたエスパー・ロバートが繰り広げる冒険活劇。必殺技で雑魚キャラどもをブチ倒せ!!

『ケロ助の寒中訓練』……47
●スコアトライアル対象ゲーム。誰にでも楽しめるアクションゲームだよ!!

『電影動画塾』……49
●一家に一本アニメツール。これであなたもアニメーター。

楽しい読者ページ『太平読者天国』……52
●編集長大反省大会!!　あ、もちろん投稿もお待ちしておりますよ。

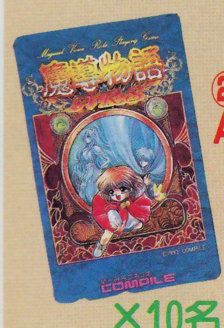
プ・プ・プ・プレゼントぉー!!



①セガ『ゲームギア』

こいつぁ驚きの編集長自腹切り切り。今回の目玉はこれだぁああっ!!　編集長が新宿のソフマップに行って買ってきたぞ。中古じゃないぞ。新品だぞ!!

×3名



②魔導物語A.R.S特製テレカ

×10名

『魔導物語A.R.S』発売を記念して超美しいテレカをコンパイルさんから10名の人にあげちゃう。ちっちゃくても芸術品なみの輝きだ!!

③カーバンクルぬいぐるみ

表紙および28ページにその愛らしい姿が載っているカーバンクルのヌイグルミ。今回はコンパイルさんの御好意で特別に10個、10個だ!!

×10名

④'93ぷよぷよフェスティバルセット

(ポスター、手提げで1セット)



×10名

ぷよぷよフェスティバル用ポスター＆手提げのセットを10名に。ショッキングピンクの手提げはゲーセンで目立つことうけあい!!　真のぷよらーを自負する君に。

⑤魔導音楽館デモテープ

これも28ページを見るべし。本ちゃんのテープじゃないけど、音質は抜群だ。

いずれも締切りは1月の末日まで。付録のアンケート葉書に希望のプレゼント番号を書いて応募してね。

デビルフォース後編

©1993 COMPILE



あの大人気シミュレーション「デビルフォース」の後編だ。前編の気になった部分をリニューアルしての登場なのである。ドルメーガの野望を打ち砕くのはルーディー、おまえだ！

西の大陸にたどり着いたルーディーたちの運命は？

この後編でいよいよ完結するデビルフォース。邪悪のひしめく西の大陸にたどりついたルーディーたち一行は敵の偵察隊とハチ合わせする、というところから物語は始まる。

今回の後編は前編で気になった部分のリニューアル、そして各ユニットごとの特徴づけもしっかりされてるから、さらに遊びやすくなっている。また、前編からのキャラがコンバートも可能だ。しかし、前編をやっていない人でも気落ちする必要はない。前編を知らなくても十分以上に遊ぶことができるから安心してやってみてちょーだい（それでも…って人はバックナンバー買ってね）。

前編のあらすじ

ダリル公国の王子ルードヴィクス。国を失い今は傭兵の身である。極東のある国で傭兵をしていた彼だが、雇い主である国を失い、新たな雇主を探すため大都市へ向かう。その道中、邪悪な魔術士ドルメーガに師である騎士ベルナーを殺されてしまう。彼らは仇を討つために、妖魔を封じる「女神の剣」を手に入れるため聖都へと向かった。そこで彼らは再びドルメーガと対面する。女神の剣の神殿に乗り込んでいた魔族は剣を強奪しようとするがこれに失敗。魔族を倒し、女神の剣を手に入れた一行は、魔族の巣窟である西側に渡るため港町マリンバーグへ向かうが、そこは既に敵の手に落ちていた。このまま極東の戦列に加わるよりも、直接西側に乗り込んで諸悪の根元を断とうと考えた彼は、少数の仲間と共に敵地へと乗り込んでいった……。




▲物語は西側の国にたどり着いたところから始まる。右はエルフリーダの雄姿。

後編はここがリニューアル

上でも書いたが、この後編でリニューアルされている部分を挙げてみよう。まず、ウィンドウを開いてみるとわかるが、戦闘時のアニメーションのオンオフをすることができるようになった。このゲームの戦闘モードではデータの読み込みがあるので、HDを持っていない人は遊ぶのにちっとツラい部分があったが、これをオフ状態にすればテンポ良く遊ぶことができる。

また、各キャラの個性づけがはっきりした。ユニット同士の三すくみの法則がしっかりなされているので、より戦略的に攻略が必要になってくる。バランスが良くなったというわけだ。



▲ウィンドウを開けるとアニメONOFFの表示が。これをOFFに指定して戦うと……



◀お互いのステータスが表示され……

▶結果が表示される。楽チンである。

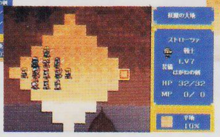



デビルフォース操作方法

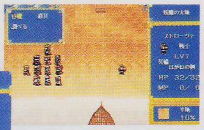
ゲームが始まったら、動かしたいユニットの上にカーソルを移動。決定するとユニットが赤くなる。そのままカーソルを動かすと移動範囲が表示されるので移動させる。決定するとウィンドウが出るので、移動後の行動を指定すればヨイ。各ユニットの攻撃、道具コマンドは、移動の前後どちらでも入力可能だ（つまり攻撃後の移動などが可）。右クリックでオプションウィンドウが出るぞ。



▲ユニットをクリックし、赤くなったらカーソルを動かす。



▼そのユニットの移動距離が表示されるので行きたい場所を指定。



▲移動後の行動を指定。行動は次ターンまでいつでも指定できる。

操作	役割
テンキー・カーソルキー マウス移動	カーソル ポインタの移動
スペースキー・リターンキー 左クリック	ユニットをつかむ コマンドの指定
シフトキー・デリートキー 0キー・右クリック	ウィンドウの開閉 コマンドのキャンセル

魔族討伐に出撃する12人の戦士たち



戦士

ルーディーたち戦士はバランスのいい兵だ。攻撃力、移動力、など、すべてのパラメータが均等して使い易い。反面、飛び抜けた特徴もない。

騎士

攻撃力、守備力が高いので前線で活躍できる兵。しかし移動力に乏しいのでそこまで持っていくのに時間がかかる。

魔法使い

相手の守備力を無視した魔法攻撃ができる兵。守備力は無いも同然。

アーチャー

翼竜退治の頼りになる兵。間接攻撃ができるが、守備力が低いので直接の物理的攻撃に弱い。

ヒーラー

味方のHPを回復できる魔法が使える。攻撃能力を持たないので前線には出せない。

1〜6面のマップ攻略だ!

MAP1 妖魔の大地

上陸するルーディーの前に現れる国境警備隊との戦い

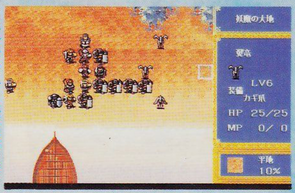
ドルメーガとの対決前に無駄な戦いをしたくないルーディーたちは、人気のない海岸を選んで上陸する。しかし偵察隊の翼竜に見つかってしまい、国境警備隊との戦闘になってしまう。

まずは序盤戦、気楽にいこう。騎士が多いが、自分たちも強くなっているので恐るるに足りない。真正面から戦ってすんなり決着をつけてしまおう。また、数ターン後に翼竜が現れる。こいつらは強いが、アーチャーにはからっきし弱いので、トビアスとチェニーで遠距離からあっさり殺してしまえる。他の人間は近づかないように。





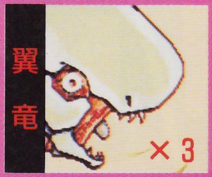
◀敵兵の一人が援軍を呼びにいく。



◀いきなり大激戦だがこちらのほうが有利だ。

登場敵ユニット





前編の頃から考えるとこの数は脅威だが、今は大丈夫。前編からのデータでも後編からでも真正面から迎え撃てる。

MAP2 竜殺しの戦士

一行を追って現れる賞金稼ぎの一団

ルーディーたちの前に新たな追っ手が現れた。賞金稼ぎの戦士、フーゴーだ。彼は以前ルーディーの師、ベルナーの傭兵仲間だった。彼がルーディー一行に襲いかかってくる。

最初からいる騎士を1体倒すと後方から8体の伏兵が現れる。ヒーラーを孤立させておかないように注意しながら前方の兵を処理し、あとは後方の兵士をかたずければいい。兵の全滅かフーゴーに一太刀浴びせれば、フーゴーは退却していく。





▲敵将の戦士とルーディーは知り合いらしい。なぜこんなところに……

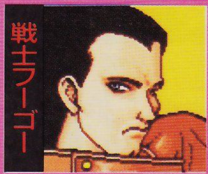


▲フーゴーはベルナーの戦友。彼が襲ってくるとは!?



▲隊が全滅すると捨てゼリフを残してフーゴーは去ってゆく。

登場敵ユニット

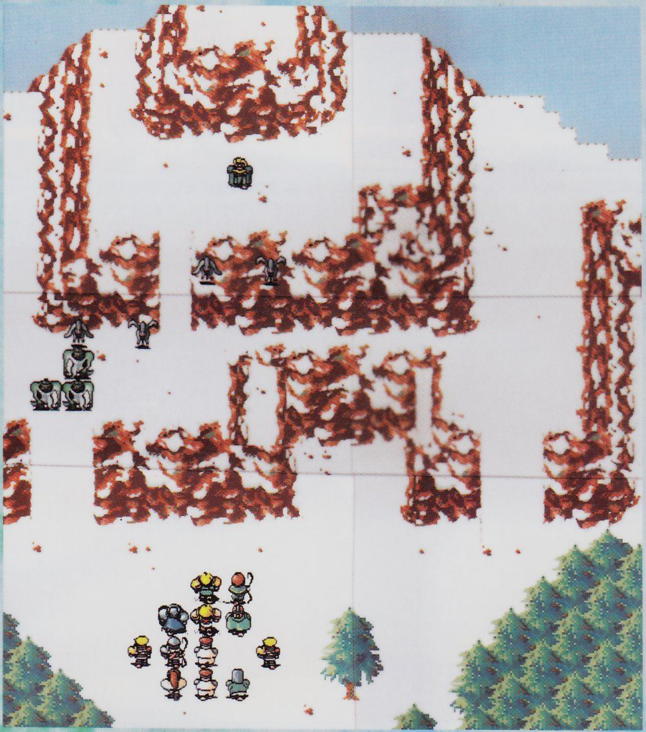




敵兵は最初7体。1体倒すと8体の援軍が現れる。前進していると取り囲まれる形になるが、1体づつ着実に倒せばさほど問題ではない。直接攻撃に弱いユニットを後方に配置しないこと。


◀条件を満たすと援軍が現れる。

MAP3 山頂の追撃戦



山頂で待ちかまえる邪教の魔術師ザナの執拗な攻撃

余計な被害を防ぐために山越えをしようとする一行の前に妙な魔術師が魔族を導いて現れる。

初登場のリザードマンは寒さで動きが鈍い。しかし翼竜と魔術師が召喚する魔族は強いので注意すること。魔術師ザナはカタいのでみんなでフクロにしてやろう。



◀おかしな魔術師ザナ。でも強い。

▶リザードマンは守備力が高いのだ。

登場敵ユニット

魔術師ザナ



リザードマン



×3

翼竜



×4

魔族



×4

リザードマンはこの面では弱い。恐いのは途中で現れる4体の魔族。相変わらずカタいぜ。

MAP4 謀略の宿



山越えを終えたルーディーの前に再び現れるフーゴー

山越えの疲れを癒す一行が宿泊する宿に、騎士の大群を率いてフーゴーが乗り込んでくる。

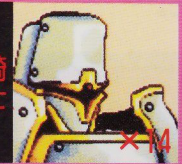
この面は2階にいるパーティーが部屋ごとに孤立させられてしまうので、2階にいる兵は敵を1体づつ相手にしなければならない。ま、騎士だからそれほど苦労はさせられないが、用心にこしたことはない。敵兵全滅のあと、フーゴーに一撃を与えると……!?

登場敵ユニット

フーゴー

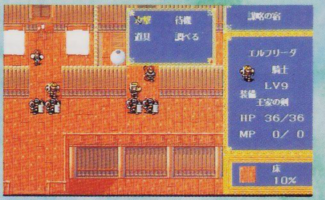


騎士



×14

騎士はすべてステータスは同じだが数が多い。1人2体程度のペースで戦おう。



▲部屋ごとに各メンバーが孤立させられてしまう。攻撃力のない人は注意。



▲せっかく敵を打ち倒したのにこの大群!! 敢なく捕まってしまうルーディーたち。

MAP5 生け犠たちの監獄

敵に捕まったルーディーたちは牢から脱出を試みる

敵の大群の前にやむなく捕まったルーディーたちは装備を奪われながらも牢からの脱出を試みる。

この面はパーティーを2分されてしまい、ルーディー、ゲルダ、バース、チェニー、テオフィルス、エルアネルの6人で戦わなくてはならない。しかもルーディーの女神の剣は奪われているのだ。敵はリザードマンばかりなのでさほどの苦労はないが、それでも慎重に。



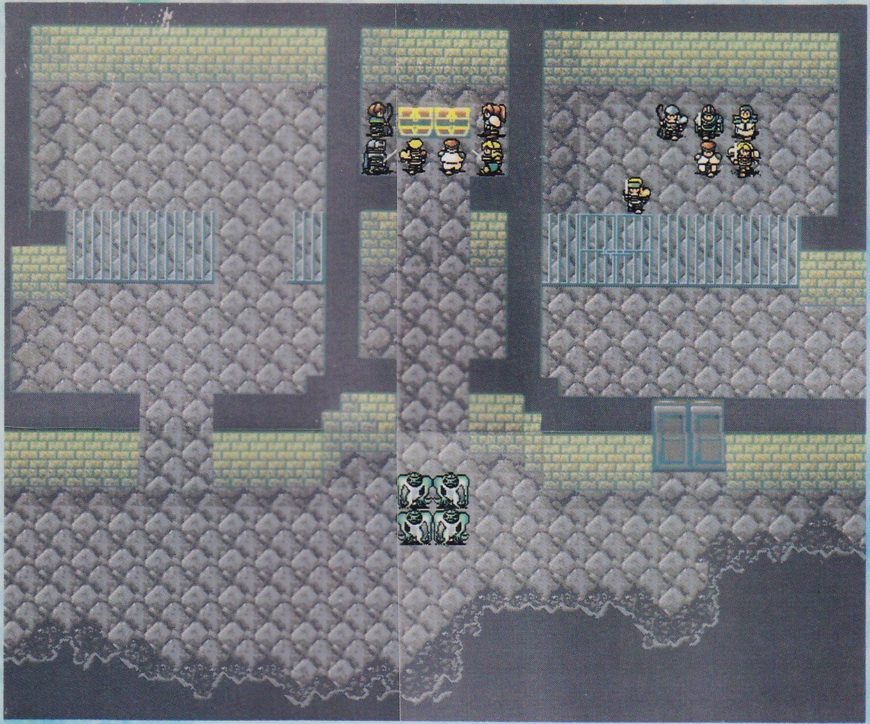
▲牢の中。動けるメンバーはたったの6人。が、ホーディアの回復魔法は使える。



▲女神の剣がない。おかげでルーディーの攻撃力がグッと下がってしまうのである。



◀手柄を立てようと自分と部下だけで行動する魔族。



登場敵ユニット

魔族



リザードマン



×8

リザードマンは大したことがないが、少数で戦わなければいけないというのが最大のポイント。

デビルフォース攻略のポイント

1 死を恐れるな！

このゲームでは死をそれほど恐れる必要はない。攻撃されHPが0になると"重傷"状態になる。この状態ならユニットはまだ行動できる。更に攻撃されると"戦闘不能"状態になることがあり、こうなるとこのユニットはマップから消されてしまう。しかしこれはその面だけのお話。次の面からは復活するので、その面のボスを相手にする場合などは捨身の攻撃も可能なのである。



◀重傷でも攻撃はできる。ボス相手なら捨身の攻撃も必要。

2 相手の反撃を退けろ！

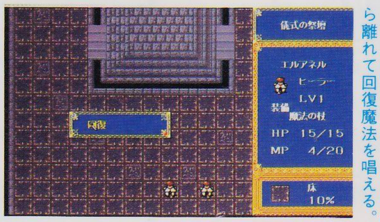
攻撃側ターンの時に防御側のユニットが反撃できるのは1回だけ。間接攻撃ユニットなどでその1回の反撃のチャンスをスカしてやれば、防御側はもう反撃ができない。これを頭に入れておけば被害を最小限に抑え効率よく攻めることができる。間接攻撃ユニットや防御力の高いユニットで1回目の攻撃を行い、そこから他のユニットで直接攻撃するという戦法がベストだ。



◀とりあえず遠くから間接攻撃。それから直接攻撃する。

3 キャラの特性を把握せよ

この後編では各ユニットの特性が前作以上に強調されている。例えば、騎士は魔法に弱く、魔術師は物理的攻撃に弱い。前作でさほどの強さを見せなかった翼竜はアーチャー以外には圧倒的な強さを見せるようになった。これらのユニットの特性をよく覚えておかないと、とんでもない被害を被る。どのユニットがどれだけの力を持っているか考えて戦うこと。



◀戦えないヒーラーは前線から離れて回復魔法を唱える。

MAP6 儀式の祭壇

邪教の祭壇で一騎討ちを申し出る戦士フーゴー

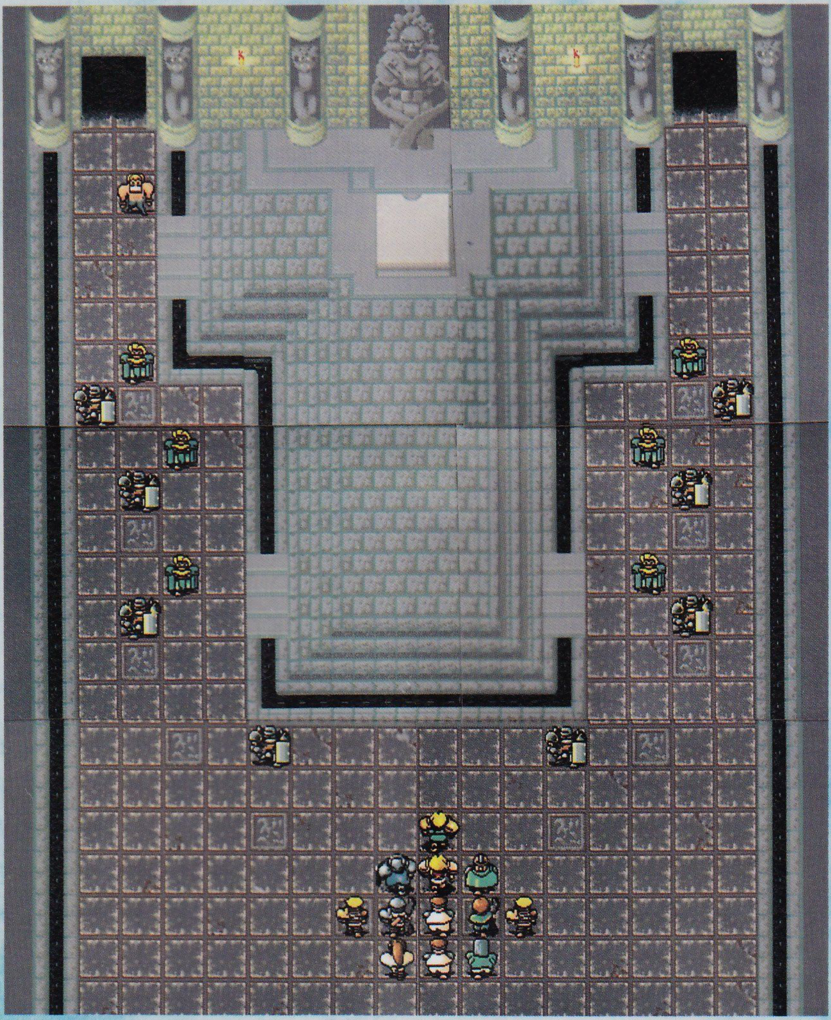
エブラの塔に潜入した一行はドルメーガを探す最中、邪教の祭壇でフーゴーと遭遇する。

この面は魔術師や騎士よりも、魔族の強さが脅威だ。数が多い上ボスの強さがハンパじゃない。壁側と、祭壇側の両側から挟み伐ちするのが得策。

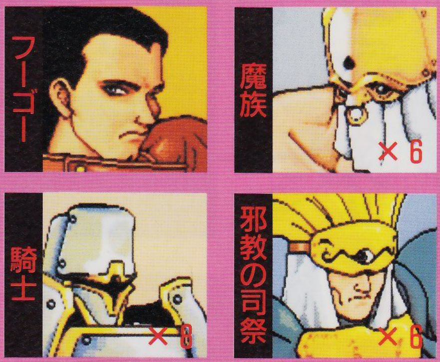
フーゴーを倒したボスの魔族はとにかく強い。総力で当たらないと勝てないだろう。



◀ボスの魔族はとてつもなく強いぞ。



登場敵ユニット



魔族のリーダーはフーゴーを倒してしまうほどの強さだ。絶対にナメてかかってはいけない。

ルーディー対フーゴー、宿命の対決!

このマップが終了するとルーディーとフーゴーの一騎討ちとなる。

ゲーム上では他のキャラも手を出すこともできるが、演出上ぜひともルーディーだけで戦っていただきたい。ここまでルーディーをしっかり成長させているなら、必ず勝てるはずである。


▲魔族にやられたと思ったら実はそうじゃなかったフーゴーおじさん。よかったね。


▲一騎討ちを申し込んでくるフーゴー。他の人は手を出さないように(なるべく)。



▲順調に育てていれば両者はほぼ同じレベルになるはず。先制できるぶん有利か。

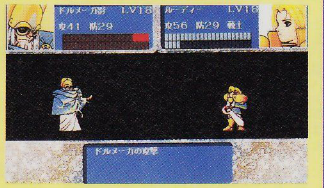
そして最終決戦へ

ついにドルメーガのもとにたどり着いたルーディーたち。果たしてルーディーはベルナーのかたきを討つことができるのか!?

ここでは敵の数よりもその地形に悩まされるだろう。ドルメーガは妖魔を操り、遠距離からルーディーの体力を奪ってくる。これに耐えつつ、ドルメーガに近づくのだ。そして……!!



▲とうとうドルメーガを追いつめた。しかし、簡単に相手にはなってくれない。



▲ドルメーガの影は遠距離からルーディーの体力をじわじわ奪ってくる嫌なヤツだ。

でびるふぉうす新聞

発行
英知出版株式会社
株式会社コンパイル

エルフリーダ王女ついに結婚か？

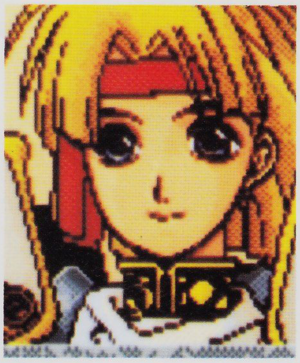
ザクレブ王国の第一王女・エルフリーダ姫に結婚の噂が持ち上がっている。お転婆で知られた同王女もお歳ごろとあって噂は日に日に信憑性を増している。

お相手は熱血近衛騎士のテオフィルス氏との噂

国王ザクレブⅦ世はこの噂に「公式な発表を待ちたまえ」と慎重な姿勢を見せながらも満面の笑みを浮かべている。

噂の中心・テオフィルス氏にこの件について聞いてみた。

「め、め、滅相もありませんです。イヤ、その、なんと申したらよいのか、あの…」とまったく要領を得ない答えが返ってきた。その極度の緊張ぶりは“僕、王女が好きで～す”とバラしてるも同然である。当のエルフリーダ姫は周囲の混乱をよそに「♡♡♡」と言葉では言い表せない感激を語ってくださった。





◀▲エルフリーダ姫と噂の憎いヤツ・テオフィルス氏。姫の猛烈なアタックを目撃した者は多数にのぼり、挙式も間近？と言われる。熱いゼ…



トカゲ人、労組と激突

「寒冷地はもういうイヤだ」と涙の訴え

魔術師・ザナ氏のもとで働くトカゲ人＝リザードマンが「ザナ氏は我々が寒さに弱いことを知りながら、寒冷地での戦闘に投入した」と労組に訴えた。組合はこれをドルメーガ司令に上訴。今後の対応が注目される。



▲リザードさん

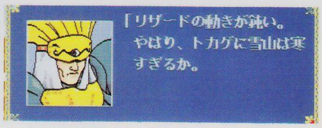
「そんなことはない」とド氏

ド氏はこの件を全面的に否定。「適材適所を実践しているはず」と訴えを却下した。



◀ドルメーガさん

問題の発言

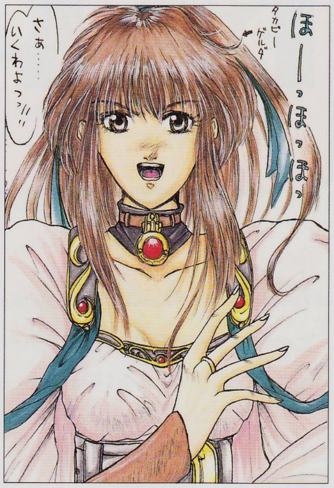


恋をすると魔力が落ちる!!

ゲルダさん研究発表「邪念が魔力を削る」

「色恋沙汰に首を突っ込むと魔力が激減します」とは魔術師のゲルダさん。神秘を司る者は煩悩に振り回されるべからず！とのことだが“あれほどの美人が勿体ない”との声も…。





ゲルダはタカビーです

▲山形県／P．N．不可視光線A／うまいです。ちなみに“タカビー状態”にしたい時は「気品」を上げまくるといいですよ（某ゲームじゃないんだから…）

第1回少年アーチャー大会開催
優勝はチェニー君

優勝したチェニー君は極東地区第三ブロック代表。あの腕きき傭兵・トビアス氏に師事していたというからその腕前も納得。



チェニー君

ほのぼのまぞく君





▶神奈川県／P・N・kaya／オールマンですか、なつかしいですね。後編はいかがでしたか？



▶東京都／P・N・はむすた太郎／この方もオールマンのファンですね。「女神の剣」は奥が深いッスねぇ

なぜなにデビルフォース

今回の後編の舞台となった西の大陸についてお話しましょう。西の大陸は邪悪で気まぐれな妖魔を信仰しています。彼らの組織全体を邪教と呼び、指導者たちはエブラと呼ばれています。ただし、西の民のすべてが邪教を信仰しているのかというとそうではありません。一部の支配者たちが自分達の利益のために妖魔と手を組んでいるのです。そうでなくてはルーディーたちがおちおち宿に泊まれませんしね。ま、通報されちゃったら元も子もないですけど。とりあえず西の大陸もまだ捨てたモンじゃない、と。



▲フーゴーも契約料の高さにつられたのか？

LADY BONO!!



以前、DSに連載されていた全編おちゃらけムード満載のアドベンチャー「LADY BONO!」がここに復活!!　楽しくもおかしいボノたちのおしゃべりに、大笑いしながらプレイしよう。

主人公ボノと悪の吸血鬼ミルキーのハチャメチャコメディーここに始まる

今回のお話は宇宙空間で我らが主人公ボノの宇宙船が、悪の吸血鬼ミルキーの宇宙船を追いかけているところから始まるぞ。

次から次へとレーザーを発射するボノだけど、ミルキーは余裕でヒョイヒョイかわしてしまう。しかし「下手な鉄砲、数打ちゃ当たる」のことわざどおり、ついにミルキーの宇宙船をレーザーが直撃するのである。大きな爆発音（真空の宇宙空間で爆発音が聞こえるか、なんてのは言いっこなし）を響かせながら、あわれミルキーは地球にまっさかさま。ここでボノはミルキーの姿を見失ってしまうのだ。

ボノが地球での調査を進めるうちに、地球のある女子校にミルキーが侵入している可能性があるという情報をキャッチしたのだ。はたしてその情報の真相やいかに？



↑追いかけるボノ、逃げ回るミルキー。この勝負はボノに軍配が上がるのだが……。

PROFILE

身長：170cm
体重：49.21kg
3サイズ：B89cm
W58.5cm
H88cm

悪の吸血鬼という設定のため、ボノと追っかけっこを繰り返す女の子。けっこう憎めないオモシロイ娘だったりするのだ。



VS



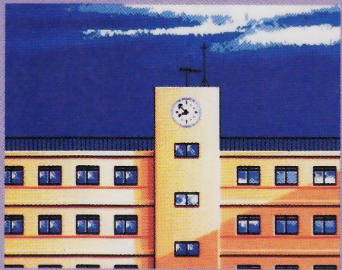
PROFILE

身長：167.3cm
体重：47kg
3サイズ：B85cm
W58cm
H85cm

通称、レディ・ボノ。言わずと知れたこのゲームの主人公だ。いつも元気いっぱい、ルックス、プロポーションも抜群の女の子です。



そして花の女子校へ潜入!!



ミルキーが地球のとある女子校にいるという噂の真相を確かめるために、ボノは変装して女子校に潜入することにする。

ちなみに地球でのボノは星野保乃子（ほしのほのこ）と名乗ることになる。なんかそのまんまですね……。

レディ・ボノ！ 操作方法



DISC2を立ち上げたらこのタイトルを選択すればゲームは始まる。カーソルでアイコンを選んで決定すればいい。SHIFTを押すとメッセージを早送りできるぞ。



操作	役割
4・6・2 ←・→・↓キー	カーソルの移動
8・↑・スペースキー	コマンド決定
ESCキー	メニューに戻る



うら若き乙女の鮮血を求めて……

悪の吸血鬼、地

悪の吸血鬼を追って地球の上空までやってきたボノ。壮絶な空中戦のすえ、撃墜するがその宇宙船は地球に不時着、ボノは吸血鬼の姿を見失ってしまう。人間の姿で地球に降り立ったボノだが……。


球に降り立つ!!
k.kenji

学園生活って楽しいのね

みんなに質問責めにあった転校初日の朝をなんとか乗り切ったボノ。この学校でボノと友達になるのは下の３人なんだけど、この娘たちからボノはある変わった話を聞く。それは朝、ボノのことをにらんでいたれいなさんが転校してきてから、女の子が急にいなくなったり、帰ってきたと思ったら突然性格が変わっていたりするというものだった。ボノはその話の真相の究明に乗り出すのだが……。




←学校でのボノの姿。ちょっと子供っぽいのは制服のおかげ!?

ボノと友達になる仲良し３人組♡

高校生によくいそうな仲良しな３人。全員タイプが違っておかしい。


山田花子（やまだはなこ）

←名前にコンプレックスを持っていて、みんなに自分を「キヤシー」と呼ばせる。


如月香（きさらぎかおる）

↑この娘は花子と正反対のとってもおとなしい女の子。後にミルキーに襲われてしまう。




熱刷美緑（ねっするみろ）

↓３人の中では一番影が薄いけど、これからの活躍に期待したいな。

気になるアヤシイあの娘

ボノは転校してきたその日、学校の教壇で自己紹介をしているとき、ひとりの女の子がにらみつけてきた。名前を逆岐麗那（さかきれいな）という。彼女もボノと同様、少し前に転校してきたらしい。彼女が現れてから学校におかしなことが起き続けているそうだ。いったい彼女の正体は?


↓ま、だいたいの予想はつくけどね。

姿を現したミルキー、香ちゃんアヤウシ！

３人に聞いた話の真相を確かめるため、放課後の校庭を探索するボノ。突然女の子の叫び声が聞こえる。急いで声のした場所に行くと、今まさにミルキーが香に襲いかからんとしているところだった。さぁ、どうなる香、どうするボノ!! 何をする気だミルキー・バーン!! ドキドキワクワクのまま次号へ続いちゃったりする。



↑放課後の学校をひとりで探索するボノ。歩き回ってるとおかしなものばかり現れる。変な学校である。


↑ミルキーの鋭い牙が香ちゃんに迫る。早く助け出さないとアブナイッ。


←おおっと!! これはいったいどおいう展開? あとはゲームをやってのお楽しみ♡

校庭には何が出る？



←猫。これならヘンじゃないけど……。

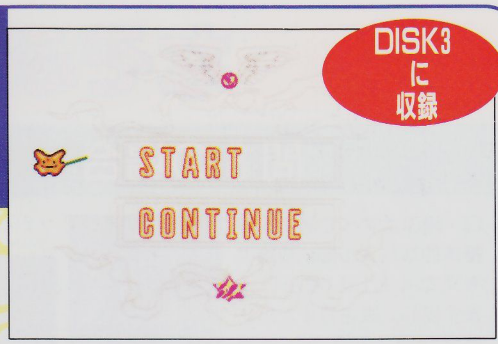
←牛。2足歩行する牛。ヘンだ。

←カーくん。なんでここにいるんですか?

なぞぷよ

©1993 COMPILE

またまた出ました！　「なぞぷよ」です。みんなの頭がウネってしまうような難問、奇問が続出（←ありがち）。　前号のよりも難しくなってるので心してプレイしましょう。がんばってね。



新たなる超難解30問に挑戦しよう!

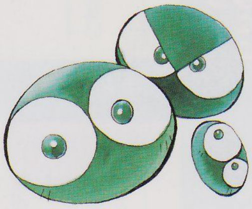
再び登場の「なぞぷよ」だぁ！前号に引き続き新しい問題を30問ほど用意したぞ。どれも難度Dランクの難しい問題ばかりなので頭をヒネりきって考えてくれぃ。

ルールは前号とまったく同じ。各面の条件を満たせばその面はクリアになる。制度やチャレンジできる回数の制度はないのでゆっくり考えて遊んでみてちょーだい。



←ヒントに注目。しかし若干のダマしもあるぜ。

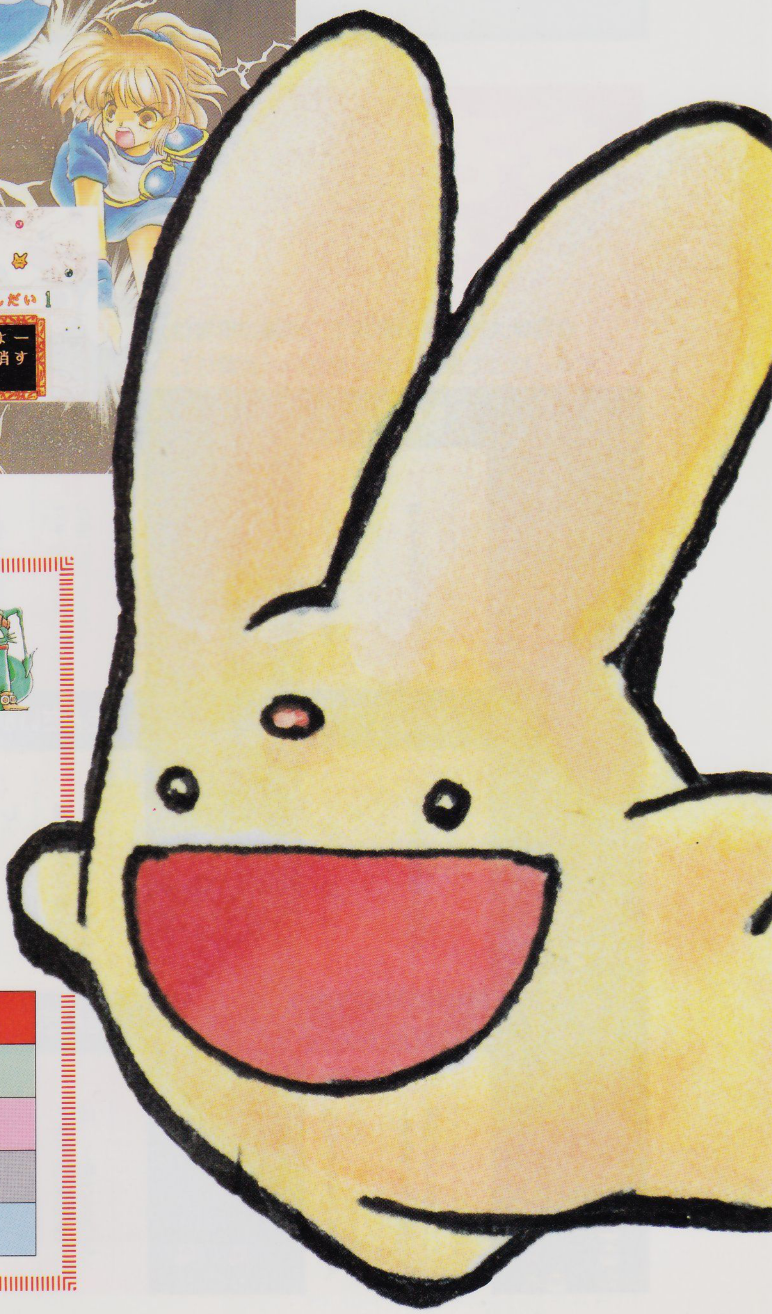
→条件を満たしたら面クリア。セーブはオートだぞ。







なぞぷよ
操作方法



まずはDISC 3をドライブに入れ電源ON。メニューの「なぞぷよ」を選べばOK。基本は今までとすべて同じ。落ちてくるぷよを縦横4個以上並べて消し、その面の条件を満たせばいい。面をやり直したい場合、ゲーム中ESCキーを押し、メニューでYESを選べば最初からやり直せるぞ。TO　MENUでDSのメニューに戻るのだ。



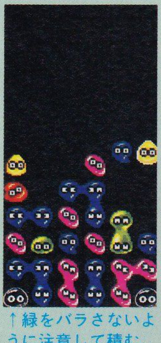
↑ESCを押すとメニューが出る。選んだらYESを選ぶのだ。

操作	役割
←・→キー、4・6キー	ぷよの左右移動
↓、2キー ↓、5キー	ぷよの高速落下
スペースキー、5キー	ぷよの回転(時計回り)
ESCキー	ポーズ&メニュー

なぞぷよ解き方の基本

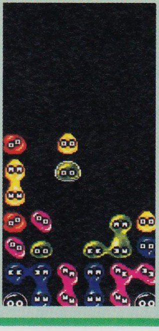
問8の場合

Q・緑ぷよすべて消すべし
基本的なパズル面。連鎖は考えなくていいからひとまず安心。緑を消すために消す必要のあるぷよは青と紫だけ。2～5番目に出るぷよで右、7番目で左の青と紫のぷよを消せば後の緑は簡単に消える。1と6番目のぷよは使わないので左側に置いとこう。



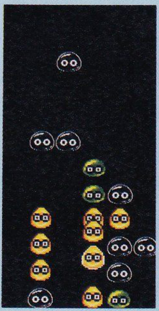
↑緑をバラさないように注意して積む。

↓最後に緑が出てオシマイ。簡単ですね。



問11の場合

Q・ぷよぷよはすべて消すべし
ちょっとしたアクション面。1手目で右のぷよを消さなくてはならない。最初の黄ぷよを縦にして左の隙間から中央にある黄ぷよの上に押し込む。さすれば無事右側のぷよをすべて消すことができる。あとは2個目にでるぷよで残りを消すことができる。



↑ここに黄色をハメ込む。そうすれば……

↓右の黄色が消える。あとは簡単ね。



なぞぷよの全30問

今回はスペースの都合上、全編の解答はナシ。自分で楽しんでください（無責任）。



もんだい1



Q 5ぷよ一度に消すべし

H 同時消しとはこういうことなのです。

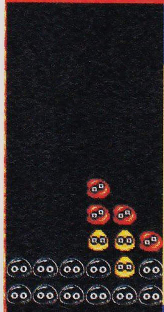
もんだい2



Q 2連鎖すべし

H 同時消しにならないように。

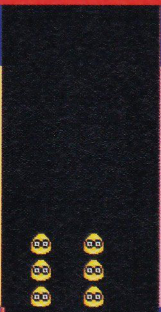
もんだい3



Q 5ぷよ一度に消すべし

H 考えすぎずに。

もんだい4



Q 2色一度に消すべし

H ケチケチしないことが良いでしょう。

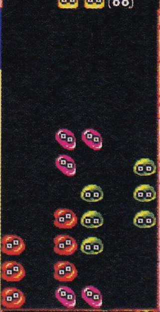
もんだい5



Q 紫ぷよすべて消すべし

H 言われてみると、とても簡単。

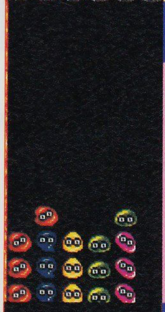
もんだい6



Q 紫ぷよすべて消すべし

H 一度失敗したら、全てが分かるでしょう。

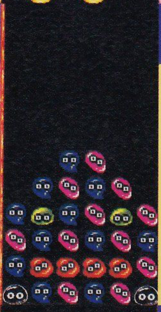
もんだい7



Q 7ぷよ一度に消すべし

H 5手目で連鎖開始。

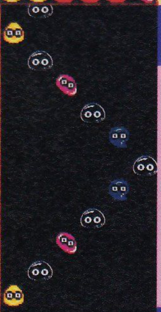
もんだい8



Q 緑ぷよすべて消すべし

H 緑ぷよの位置さえ気をつければ大丈夫。

もんだい9



Q ぷよぷよすべて消すべし

H 3手詰めです。

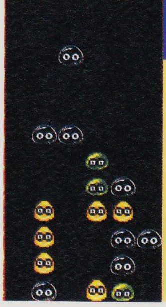
もんだい10



Q 3連鎖すべし

H 基本です。特に言うことはありません。

もんだい11



Q ぷよぷよすべて消すべし

H 1手目で、右の横ぷよを消してください。

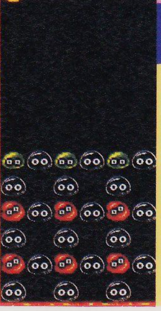
もんだい12



Q 10ぷよ1度に消すべし

H 2色で10ぷよ消すには、1色で5ぷよ。

もんだい13



Q 2連鎖すべし

H 簡単簡単。上級者はきれいな解法を探して下さい。

もんだい14



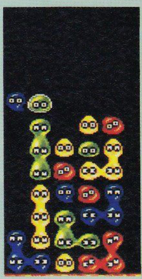
Q ぷよぷよすべて消すべし

H 黄ぷよも赤ぷよも消してしまうには?

問14の場合

Q・ぷよぷよすべて消すべし

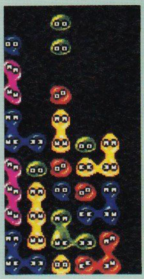
連鎖の面。安易に消すと緑、赤、黄色のいずれかが残ってしまうという巧妙な面だ。最初に出る青と紫は左に置くとして、次の赤と黄色を置く場所が問題になってくる。連鎖したら、どこに落ちるかをよく考えよう。４番目までで連鎖を組んで、５番目の青から連鎖するというのがポイント。右の隙間は無視していいぞ。



←こうやって安易に積んでしまうときれいに消えるが……。



←黄、赤、緑が残るパターンが多い。右の隙間に入れてもダメだ。

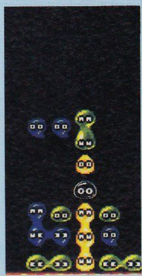


←とりあえずここまでの手順はこう。あとはこの緑をどこに置くか?

問17の場合

Q・ぷよぷよすべて消すべし

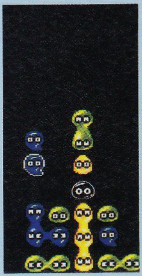
普通の面だが、順番を考えないといけない面。出現ぷよは青のみ。だから青を消して連鎖させるのが当然の成行きだが、安易に積んでいくとどうしても中央のじゃまぷよを消してしまいがち。最初に右あるいは左の青を消す際、じゃまぷよは消さないようにすること。後は普通にやればまったく問題ない。



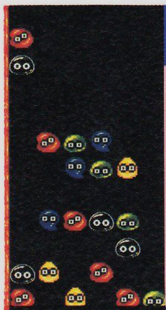
←この青を考えないで置くと、じゃまぷよが消えてしまう。



←すると黄色が消え、緑が消え青にじゃまされた緑が1個残ってしまう。



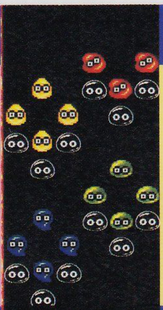
←これで正解。次の手でじゃまぷよを消せば、連鎖でぜんぶ消える。



もんだい15

Q 黄ぷよすべて消すべし

H 赤ぷよにも注意。



もんだい16

Q ぷよぷよすべて消すべし

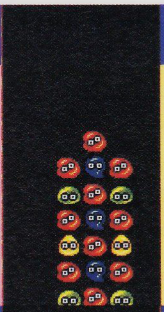
H ひっかかってくれると、作者が喜びます。



もんだい17

Q ぷよぷよすべて消すべし

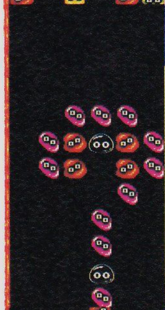
H 順番を考えて消さないと、ヒドイです。



もんだい18

Q ぷよぷよすべて消すべし

H 赤ぷよさえ消せば、なしくずしに解けます。



もんだい19

Q ぷよぷよすべて消すべし

H よくある1手詰め。



もんだい20

Q 8連鎖せよ

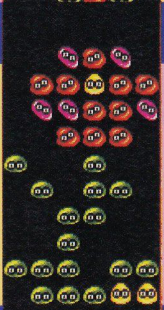
H 7手詰めです。よく考えて。



もんだい21

Q 13ぷよ1度に消すべし

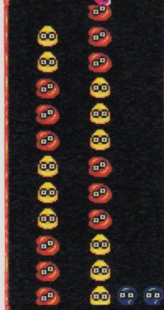
H 8手以内ではすみません。紫で起爆して下さい。



もんだい22

Q 黄ぷよすべて消すべし

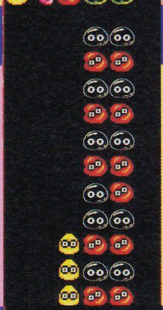
H 息抜きです。息抜き。



もんだい23

Q 青ぷよすべて消すべし

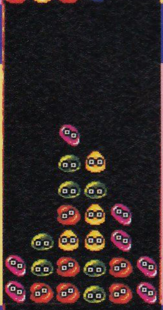
H 裏技です。右へ入れながら思いっきり右回転して下さい。



もんだい24

Q 5連鎖せよ

H 6手できます。難しいです。



もんだい25

Q 6連鎖せよ

H 起爆は緑です。何が足りないでしょう?



もんだい26

Q 7連鎖せよ

H 緑の下の力持ち。



もんだい27

Q 5色一度に消すべし

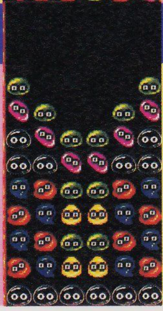
H 5色目の青をいかに消すかが難しいのです。



もんだい28

Q ぷよぷよすべて消すべし

H 変則3連鎖になるときれいです。



もんだい29

Q ぷよぷよすべて消すべし

H 欲張らず、地道に消しましょう。



もんだい30

Q 9ぷよ一度に消すべし（実は4連鎖）

H しまうま・最終面です。頑張りましょう。

お詫び・問題30のクリア条件は実は「４連鎖すべし」なのです。ごめんね。

なぞぷよ問題募集のおしらせ

今回もなぞぷよの問題を読者の諸君から募集するぞ。頭が爆発するような難問を期待してるぜぃ！

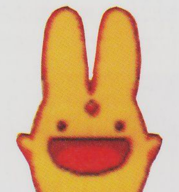
下にある問題作成用紙を切取り、あるいはコピーして問題を書き込み、住所・氏名・年齢・電話番号を明記したペーパーと一緒に下の宛先まで送ってくれたまえ。

〆切は'94年３月末日まで。採用された作品は１問につき5,000円の賞金をさしあげるぞ。また〆切に間に合えばDS#4に収録されるのだ。

あて先は〒732 広島県広島市南区大須賀町17－５　シャンボール広交210号　㈱コンパイル「DS#2なぞぷよ問題募集」係まで。



◀自分の問題がソフトに収録される。こんな名誉なことはない！



問題作成用紙の書き方

用紙は前号とは趣が違うが書き方はほぼ同じだ。まず①は次の中から選ぶこと。

- Ｘ連鎖すべし
- Ｘぷよ一度に消すべし
- Ｘぷよ落とすべし
- Ｘ色同時に消すべし
- ぷよＸ匹消すべし
- ○ぷよすべて消すべし
- ○ぷよＸ匹消すべし

（Ｘには数値、○には色が入る）

以上が条件でこれ以外は無効だ。②は８組目まで指定可能。色を書き込む。③は８組目以降に何色が出るかに○をつける。３つの方眼の中にまず初期状態を書き込み、「解法」には何番目のどのぷよをどの位置にどういう状態で落とすかを作例のように書き入れる。スペースがなければ「その２」まで使ってかまわない。④にはクリア手順を分かり易く書き込んでくれ。

作　例

①クリア条件

12ぷよ一度に消すべし

②出現予定ぷよ

	1	2	3	4	5	6	7	8
上	緑	緑	緑	緑	緑	緑	／	／
下	青	青	青	青	青	青	／	／

③ランダムぷよ

赤 青 (黄) 緑 (紫)

初期状態

赤	青	赤	青	赤	青
青	赤	青	赤	青	赤
赤	青	赤	青	赤	青

お

解法その１

2 6 5
緑 緑 緑
黄 黄 黄
1↓ 3↓ 4↓
緑 緑 緑
黄 黄 黄
↓ ↓ ↓

解法その２

④クリア手順・解法

なぞぷよ問題作成用紙

①クリア条件

②出現予定ぷよ

	1	2	3	4	5	6	7	8
上								
下								

③ランダムぷよ

赤 青 黄 緑 紫

初期状態

解法その１

解法その２

④クリア手順・解法

補足：初期状態で空中静止を設定することも可能です。ただしスタートしたらすぐに落ちます。（DS#1の『なぞぷよ』問題15や16を参考にして下さい）4つ並び判定してから落ちます。

魔導物語大全

さぁ、お待たせしました！アルルと仲間たちの大特集だいっ！魔導物語のすべてがここに集結だよ。



まずは元祖
魔導1-2-3だよ

シリーズ元祖だ

魔導物語1-2-3



全てはここから始まった！ 元祖喋りRPGをリプレイ

ちびっ子魔法使いアルルの生い立ちを描いた3DRPGがこの「魔導物語１－２－３」だ。魔導幼稚園編、サタンと対決編、ルルーとミノタウロス編の３部作で構成されている。かわいくて喋りまくる多くの敵キャラたちやファジィなシステムは今見ても新鮮に感じる。このシステムは最新作の「魔導物語Ａ・Ｒ・Ｓ」にも引き継がれている。

まだやっていない諸君は今からでも遅くない！　ぜひプレイすることをお勧めするぞ。

MSX版



発売から3年半。今でも新鮮さを失わないMSXの代表作である

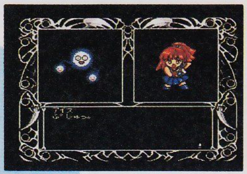
「人類は、このゲームを遊ぶために38億年かけて進化した」このイメージコピーをひっさげて'90年６月に登場したMSX版魔導１－２－３。プレイヤーや60種以上のキャラクターが喋りまくるというとんでもない特徴や、数値が持ち金だけ表示されるという「ファジィ」なシステムにユーザーは歓喜したのであった。

この頃のアルルにはまだ名前がなく、「僕」と表示されていたことはご存じかな？

魔導物語2

魔導学校に入学するため旅をしているアルルは魔導士シェゾによって地下迷宮に閉じ込められてしまう。





↑成長したアルルだが、戦闘シーンの姿はあまり変わりない。



←アルルの力を欲しがるシェゾ。でもあまり強くない（笑）。

魔導物語1

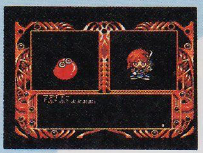
魔導幼稚園の卒園試験に合格するため、アルルは塔にある３つの魔導球を探しに行く。







↑MSX版アルルはヘッドギアをつけているのがわかるね。



↑戦闘シーンだ。サンプリングは非常にクリアで心地いいぞ。



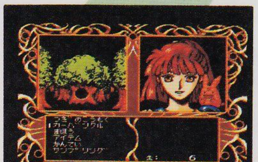
魔導物語3





ルルーの呼んだミノタウロスに追いかけられ迷いの森に足を踏み入れてしまうアルル。





→３話の舞台は森の中。マップを把握しにくい。



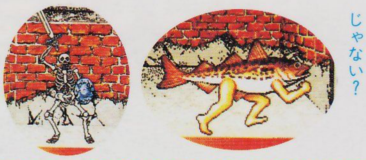
←カーくんと一緒。彼を戦わせることもできる。

PC-9801版



グラフィックを一新、リアルになったモンスターが襲いかかる！

システムはほぼ同じだがマップとグラフィックが一新され'91年11月に発売された。



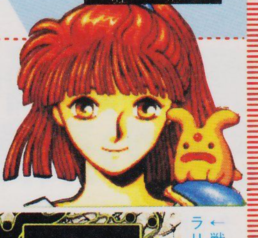
好みはあるだろうけど、リアルすぎじゃない？

第2話

アルルの前に出現する美少年魔導師シェゾ。



ずいぶん大人っぽくなったアルルの姿だ。



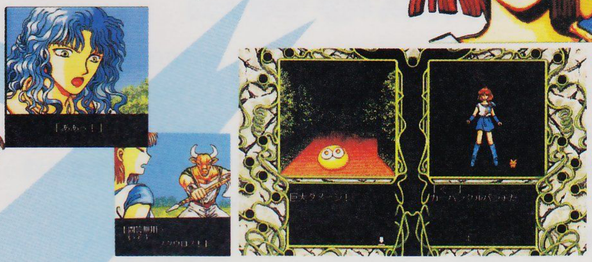
第1話

お話は基本的に変わらない。魔導幼稚園の卒園試験だ。



↑お話は同じだが、敵キャラやマップなどにいくつかの変更点がある。

第3話



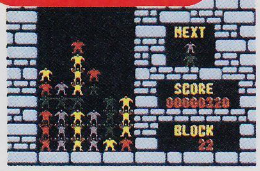
←戦闘シーンのアルルもスラリとした8頭身だ。

魔導物語から発展したソフト

ぷよぷよ

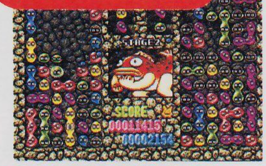
本誌でもおなじみ、不朽の名作落ちモノ対戦パズルゲーム。アルルや敵キャラ、そしてカーバンクルなど魔導物語とは切っても切れない存在なことは確か。今や大メジャーゲームとなり、ほとんどの家庭用ゲーム機で遊ぶことができ、悲しいことに魔導の存在を知らずこれをプレイしている人も多い。

ファミコン版



←人型ぷよが落ちてくるモードもある。ピコタン。

メガドライブ版



←ぷよブームの先駆け。デキが素晴らしい。

MSX版



↑ぷよもMSX版が元祖。MSXって偉大なハードだったんだよ。

PC-9801版



↑作りはメガドラ版に近いけど、なぜぷよモードがついていておトク。

魔導物語1〜3つの魔導球〜

この冬パソコン以外で初めて発売されたゲームギア版魔導物語1。ストーリーは第1話、魔導幼稚園卒園試験編だが、イベントや登場キャラなど若干のアレンジが加えられている。セガから12月3日に発売されたばかり。5,500円。



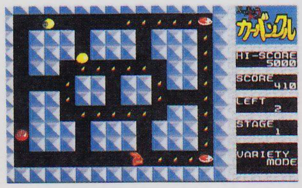
→ビジュアルシーンも入ってる。



→こドラコ。新しい敵も入ってるのだ。

ディスクステーション

今号にはないが、前号に掲載された「らっきょ食うカーバンクル」をはじめ、過去に発売されたMSX版、98版共に数々のゲームが収録されている。そもそも魔導物語自体'89年10月に発売されたMSX版DSに収録されたものなんだからね。



↑こいつらは「らっきょ食うカーバンクル」。ほかにもたくさん出ているぞ。

次はお待ちかね 魔導ARSの登場だ



シリーズ最新作がいよいよ登場！



魔導物語 1-2-3

魔導物語の 3人の素敵な物語

タイトルのA・R・Sとはアルル、ルルー、シェゾといった魔導物語には欠かせないキャラたちのこと。彼らにまつわる３つの物語をひとつにまとめたものがこの作品「魔導物語A・R・S」なのだ。ゲームは１－２－３とほぼ同じ親切簡単システムなので、前作をプレイしたことがある人もない人も楽しむことができるぜ（まあ、できるなら１－２－３をやってからプレイしてほしいが）。相変わらずカワイイキャラたちが元気に喋ってくれるぞ。



アルル

「A」編の主人公。まだ魔導幼稚園に通う前のアルル。小さいながらもホットとコールドの魔法が使え、物語の中で強い魔法が使えるようになっていく。現在４歳、元気です。



ルルー

「R」編の主人公。気の強いお嬢さま。なぜか格闘技に精通しており、彼女の戦闘シーンは想像すると笑える（キャンセル技は使えないらしい）。16歳にしてこの色気、恐るべし。



シェゾ

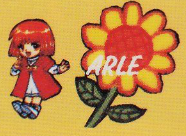
「S」編の主人公。魔導師になるために猛勉強中。弱冠14歳という年齢にして様々な魔法が使える成績優秀な彼だが、この生き方に疑問を感じている。声、容姿共にカッコイイ。

魔導物語 A·R·S

PC-98シリーズVX以降 5/3.5インチFD7枚組
HD対応 93年12月10日発売 9,800円（税別）



アルルのおはなし



お母さんからおつかいを頼まれます。森の向こうに住んでいるお婆ちゃんのところに薬を届けてほしいとのことでした。アルルはその道中、不思議な生き物と出会います。好奇心にかられ、森の奥へと逃げて行ったその生き物を追いかけていきますが、気付くと帰り道が分からなくなるほど奥へと迷い込んでしまいました……。



↑お使いの途中迷ってしまい泣きだしてしまうアルル。



←ぷよとのバトル。弱いアルルには強敵だ。



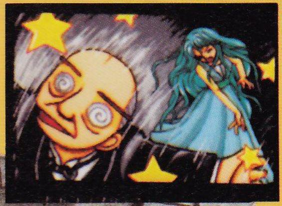


↑アルルを助けてくれる妖精さん。無事森を抜けられるかな？

ルルーのおはなし



朝ルルーが目覚めるとそこは見知らぬ城の一室でした。どうやら眠っている間にさらわれてしまったようです。いきなりの状況に戸惑うルルーでしたが、一般の捕らわれの女の子とは一味違うところを見せてくれます。「あたしを誘拐するなんて、いい度胸してるじゃないのッ！」と言わんばかり逆襲を開始しました。城の主である伯爵と呼ばれる人物に一発くれてやるために、ルルーは城を突き進みます。



←ルルーは格闘技の達人なのである。強いぜ。





↑現れた執事をKOしてしまうルルー。



↓謎のベッド。右のイラストに関係ある。





シェゾのおはなし



魔導学校の修学旅行で訪れた遺跡の見学中にシェゾは誰かに呼ばれたような気がしました。直接頭の中に聞こえる声を頼りに相手を探します。そしてたどり着いたのが壁の前に立てかけられた大きな鏡の前でした。その鏡に触れた瞬間、シェゾは暗い迷宮の中にいました。



↑再登場のスキヤポデス。分裂して襲いかかってくるヤツだ。





←大きな鏡に吸い込まれていくシェゾ。



→怪しい門。どこへつながっているのか……？

次は魔導物語モンスター図鑑だぜ

魔導物語
モンスター図鑑

魔導物語の楽しいモンスターたちの大特集だぜ！

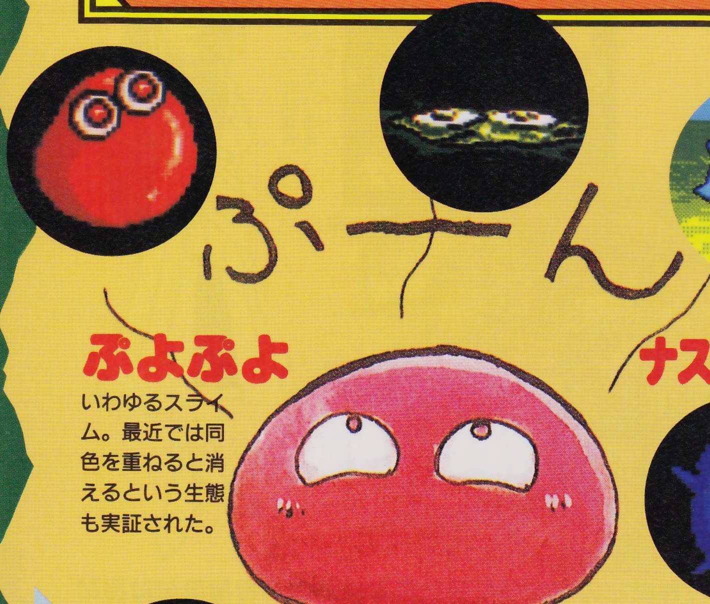
魔導物語1-2-3 ぷよぷよ 編

魔導の元祖の怪物たちの有名どころを写真付で紹介するよ。



人犬

のっぽの犬人間。火を恐れるらしい。MSX版の名前はノール。



ぷよぷよ

いわゆるスライム。最近では同色を重ねると消えるという生態も実証された。



ナスグレイプ

正体不明のナス。口から火を噴くぞ。



すけとうだら

たらに手足が生えた怪物。最近は踊っているのをよく見かける(?)。



マミー

生きている死人。倒されるたびに体が小さくなる。臭ぁい。



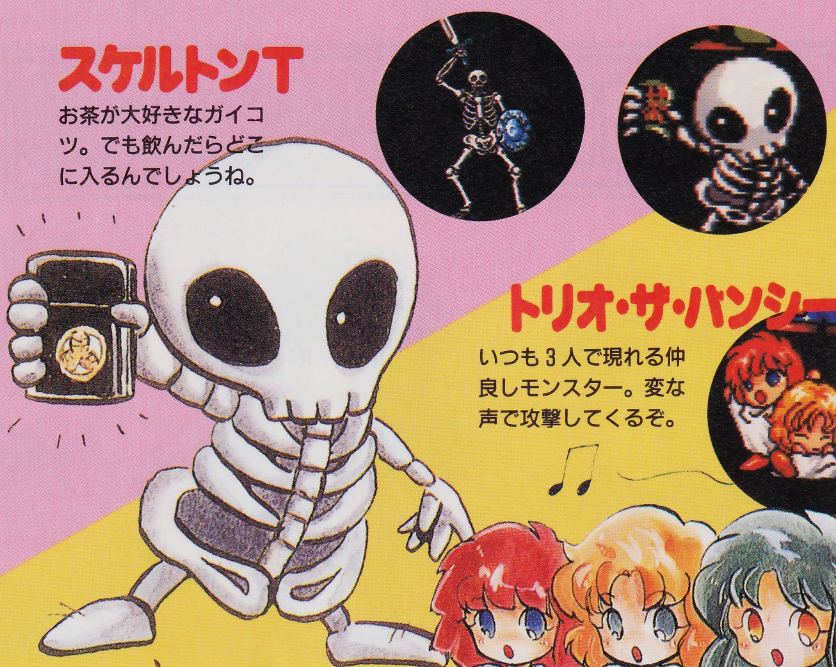
ゾンビ

ミイラくん。武闘派のケガ人強いぜ。



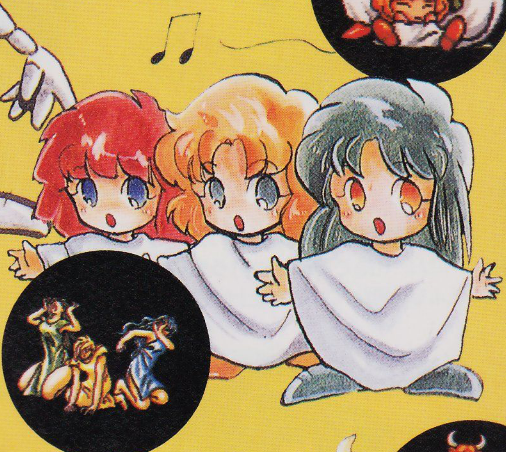
パノッティ

耳がとんがったいたずら好きの小人。笛を吹くのが大好きなのだ。98版の彼はすごくちっちゃい。



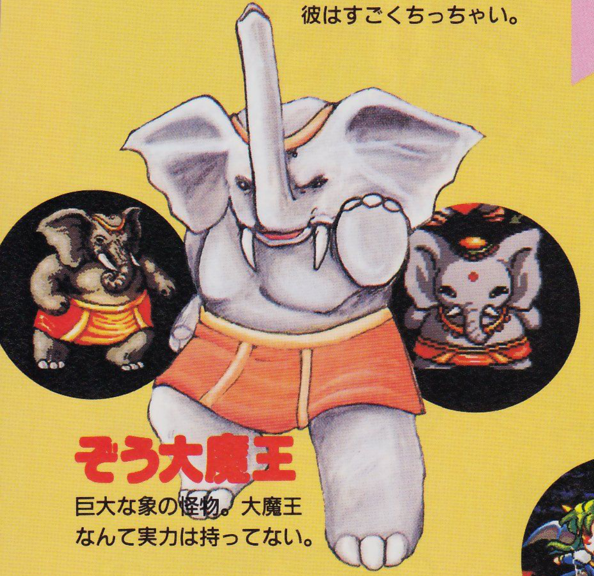
スケルトンT

お茶が大好きなガイコツ。でも飲んだらどこに入るんでしょうね。



トリオ・ザ・バンシー

いつも3人で現れる仲良しモンスター。変な声で攻撃してくるぞ。



ぞう大魔王

巨大な象の怪物。大魔王なんて実力は持ってない。



サタン

アルルに破れた悪の大魔王。強くてカッコいいぞ



ミノタウロス

牛頭巨人。アルルは3話でこいつに追いかけられる。



ドラコケンタウロス

ドラゴンと人間のハーフ。美少女ながら、ファイヤーブレスの攻撃は強烈なのだ。



シエゾ

2話でアルルの魔力を欲しがって変態扱いされる闇の魔導師。

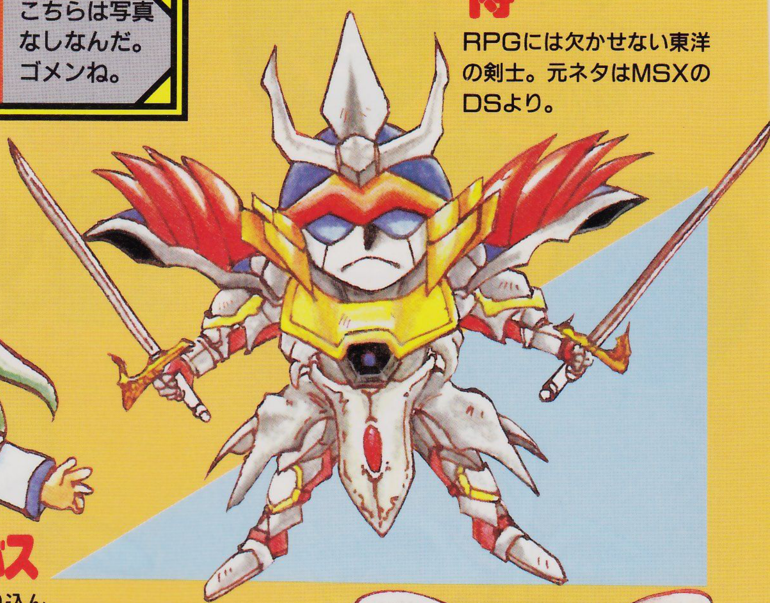


のみ

ダンスを踊る。それにしてもズームアップは恐すぎ。

魔導物語A・R・S編

こちらは写真なしなんだ。ゴメンね。



侍

RPGには欠かせない東洋の剣士。元ネタはMSXのDSより。



スキヤポデス

ARSに再び登場のあしデカくん。ギリシャ語で「影足」という意味らしい。分裂して攻撃力を上げてくる。



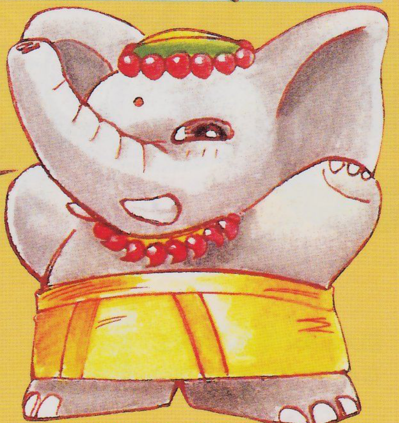
インキュバス

女性の夢に入り込んでその人をたらしこむイヤなヤツ。確かに色男なんだけどさ。



デーモンサーペント

悪魔のしもべ。かなりの自信過剰ヤロウで、世間をナメきっているらしい。



ぞう大魔王

こいつも前作からの登場。怒るととても恐い激怒パンチを出してくる。吐き出す鼻水もタイヘンきたない。



スキュラ

上半身は女性、下半身は犬という怪物。かわいい口で咬んでくる。



ゴールドドラゴン

金色だからじゃなく、守銭奴だからその名がついた。



スプリガン

巨人の幽霊。PCなんとかで出ていたシューティングには断じて関わっていない(?)。



ファイアエレメント

炎を司る精霊。常に燃えているパンクス。とっても熱いぜ！



サキュバス

インキュバスと逆に男の夢に入ってそいつを誘惑する。でも誘惑してほしい。

魔導物語スタッフに直撃インタビューだっ!

「魔導物語1-2-3」プログラマーたつき・けいさん

●簡単なプロフィールをお願いします

たつき・けい（本名はオプション）・252才（!?）・広島生まれの広島育ち
趣味／放浪すること・作品／魔導物語、魔導物語1-2-3、ぷよぷよメインプログラム・好きな食べ物／何故かカレー。でもらっきょは×。

●このソフトの開発で苦労した点は？

98版ではイベントグラフィックの表示に、MSX版ではサンプリングデータの詰め込みに苦労しました。

●このソフトの見てほしいポイントは？

98版のエピソードⅠの5、6階のろうそくとかべおやじがお気に入りですが……。

●キャラたちの声の出演て誰なんですか？

RCCアナウンサーズと社員でやってます。ちなみにMSX版では、自分の声もあり（あててね）。

●お気に入りのメインキャラは誰ですか？

うーん、どのキャラもメインキャラって感じだからパス。

●ではザコキャラは誰ですか？

やっぱしゾンビ……あとMSX版だと、かいじゅうとサソリマン……ぷよもかな？
ドラケ（ドラコケンタウロス）も好き。

●最近お気に入りのゲームはありますか？

格闘ゲーから、足を洗えなくて困ってます。

●中華料理は好きか？（エスパー無宿参照）

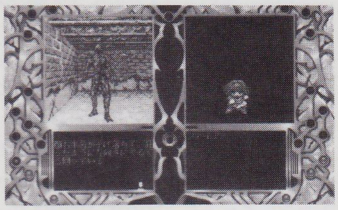
焼きめしなら可なんだけど……あとは。

●今後の開発予定はありますか？

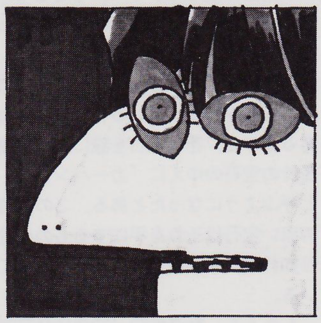
例のソフトの続編が出るかもしれないよ……けけけ。

●最後に御自由にPRを！

顔写真はかんべんしてね。



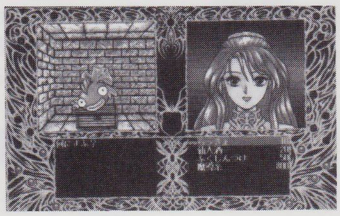
↑魔導物語1-2-3。MSX、98ユーザーなら１度は試してほしい大作だ。



魔導物語開発スタッフにインタビュー

ここでは魔導物語の開発に関わる重要人物のお二人に10の質問をぶつけてみたぜ。





↑魔導物語A.R.S。シリーズ最新作。相変わらずしゃべりまくり。買わねば。

●簡単なプロフィールをお願いします

うゑみぞ（本名は？）・S45．4．19生・北海道出身・作品／魔導物語ARS・
趣味／TRPG・好きな食べ物／ポリンキー。

●このソフトの開発で苦労した点は？

女性キャラの扱い方です。

●このソフトの見てほしいポイントは？

とにかく、すべてを見て、聞いて、触って、なめくりまわしてほしいですね。

●キャラたちの声の出演て誰なんですか？

A．R．Sの場合、主人公たちは地元の某放送局のアナウンサーの方々、モンスターがうちの社員です。

●お気に入りのメインキャラは誰ですか？

ルルーですね。

●ではザコキャラは誰ですか？

A編登場のスプリガンです。

●最近お気に入りのゲームはありますか？

餓狼伝説SPECIAL（SNK）、かな。

●中華料理は好きか？

YES（これって俺に中華をおごってくれるという複線ですか？）。

●今後の開発予定はありますか？

仁井谷社長に聞いてください。俺の口からとても（笑）。

●最後に御自由にPRを！

近々DSのほうにお邪魔しますので、よろしくお願いします。

「魔導物語A.R.S」シナリオライターうゑみぞさん

次はカーくんのページ

カーバンクルの秘密

もはや国民的アイドルとなったカーくんのひみつを公開だ

PRG等、およそモンスターの登場するゲームの中に「カーバンクル」の占める割合は極めて小さい。なぜなら、この動物の目撃者が極めて少ないからだ。

「カーバンクル」とは、ルビーなどの赤い宝石を意味しているらしい。またある本では、赤い宝石を額に持つ動物をその宝石のゆえに「カーバンクル」と呼ぶようになったとある。この動物の赤い宝石はそれを手にするものに計り知れない幸福をもらたすといわれている。

もちろん、魔導物語（89年12月発売のMSX版DSスペシャル。クリスマス号に掲載）以来コンパイルの殆どのゲームに顔を見せ、果てはマスコットキャラにまでなってしまったコンパイル一（いち）の出世頭、ここに取り上げられている「カーバンクル」もやはり額にその名を表す宝石が存在する。

南アメリカで確認されたとある動物だが、どういうわけかほぼ日本独自の料理と言ってもいいカレーライスが好物であり付け出しにらっきょを選ぶあたり、しかもその食いっぷりはDS98のカレー食うカーバンクルあるいはらっきょを食うカーバンクルで実証済みである。彼のキャラクターとしての特性をあらわにしている一例といえよう。

先にも触れたが、彼カーバンクルのデビュー作となった魔導物語内においてのエピソードから彼の人となりを考察してみたい。

彼はこの物語の最終ボスとして登場するサタンのペットだった。しかし、ペットは飼い主に似るとはよく言ったもので、サタンが主人公アルル・ナジャを慕ったのと同様、彼もアルルを慕ってしまう。当然サタンは恋のライバルとなり、あろうことかアルルのサタンを倒すことに協力までしてしまう始末。

この事からもわかるように、カーバンクルは女好きで、しかも自称サタンの婚約者ルルーになびかなかった事からみても美人タイプよりカワイイ女の子を好む、いわゆるロリコンであることがわかる。

さらに驚くべき事は、彼のなりからは想像もできない秘められたパワーである。そのゴムまりのような体の弾力性を利用したカーバンクルパンチ、カーバンクルキックはザコキャラなら一撃で倒してしまう程であり、さらには額の宝石から光線まで出すしまつ。怒らせると手のつけようがないと思われるほどではあるが、ただモンスターたちにとってもっけの幸いなのはカーバンクルが気紛れであり、めんどうくさいと寝たフリをしてしまう癖があるというところである。それが例え新しい主人アルルでの危機に際しても、そうであるから恐ろしい。この気紛れぶりが如実に出ているのは、何と言っても最近ちまたで盛り上がっている「ぷよぷよ」なる落ち物ゲームである。ゲームの忙しさからこの事に気づく人は少ないだろうが、モンスターとの対戦モードで真ん中にいるカーバンクルは、ゲームの勝敗が主人にあろうとモンスターにあろうと、まったく関知してない。それどころか主人が負けてもアクビすることさえあるのだ。

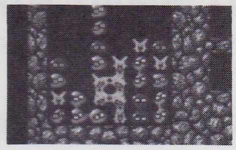
そんな彼が、そこでもコンパイルのマスコットと成り得たのは、やはり可愛らしい仕草や、ごくまれに見せる頼もしさによるのではなかろうか。ちょうど、人が猫を愛するように、ゲーマー達はカーバンクルを愛したのだと結論づけたい。

コンパイルの98版新作ゲーム「魔導物語A.R.S」絶賛発売中でもカーバンクルは登場する。この物語において、より一層カーバンクルに対する理解が深まるのではないかと筆者は期待している。

なお、追記ではあるが、コンパイルが独自の調査によってその生態を突き止めたカーバンクルの肢体模型を縫いぐるみとして、12月初旬より通信販売している。読者諸君もぜひ入手してカーバンクルの生態をより深く研究して頂きたい。以上。

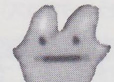
カーバンクルのプロフィール

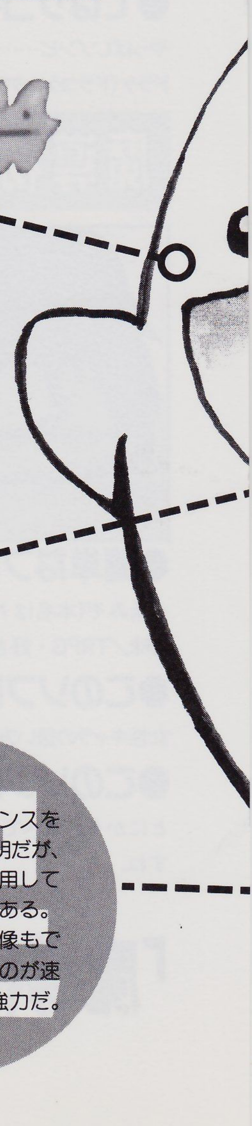
元はサタンのペット。現在はアルルと一緒にいる。



↑MSXぷよではこんなになる。「か」を押して始めてみよう。

●身長	25cm
●ウエスト	38cm
●ヒップ	37cm
●頭囲	31cm
●耳長	12cm
●尻尾	4cm
●好物	カレーライス



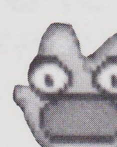


目

★水晶眼を持つ女性は魔女の末えいであるとする説がある。この事が本当ならカーバンクルは魔女に近い生命体ということになる。瞳は小さいが、視力は非常に良く、特にかわいい女の子を見つけるそれは閉口ものである。

口

★体のサイズから考えれば、口はかなり大きい。カレーライスを一口で食ってしまえるほどだ。舌もよく伸び、カメレオンも舌を巻くほどである。



足

★どうやってバランスを取っているかは不明だが、ときどき尻尾を利用して休んでいることがある。あの短さからは想像もできないくらい走るのが速く、キック力も超強力だ。



★耳というよりアンテナというほうが正解である。カーバンクルは基本的には言葉を発さないし、どうやら聞く能力も持ち合わせていないらしい。いわゆるテレパシー状のものを受け取り、発信するための機能だと理解するほうが適切であるようだ。

★ここにある宝石は実際の紅玉やルビーよりも透過率がすごいものと思われる。体内に蓄積されたエネルギーがここで変換されビームとなるらしい。これを手に入れれば、地位も名誉も欲しいままと信じる人も多い。

★見てのとおり指は皆無だが、不思議な吸着力がありスプーンなどを器用に持つことができる。嬉しいときには手を上下に降るクセがある。この手から繰り出されるカーバンクルパンチは彼の必殺技のひとつだ。殴られるととても痛い。自分の主人である者を殴ることもある。

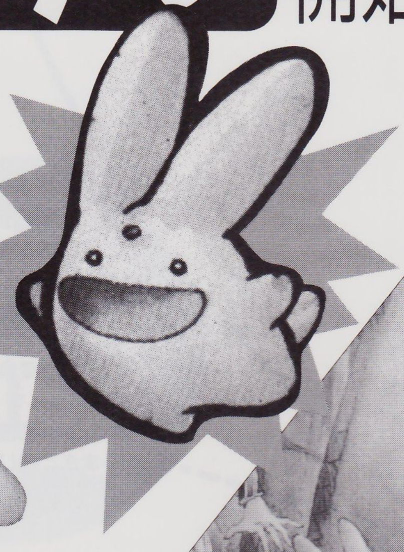
★他の動物もそうであるように、カーバンクルの場合もしっぽは重要な役割を持っている。回転、疾走、休憩、×××など。短い足であの体を支えられるわけもなく、どうやらしっぽも足のひとつと考えてもいいかもしれない。このしっぽと足で主人の肩にしっかりと乗っかっている。

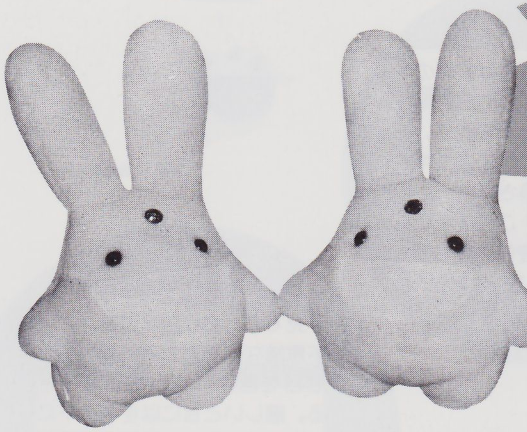
なんと、このカーくんがぬいぐるみになった!

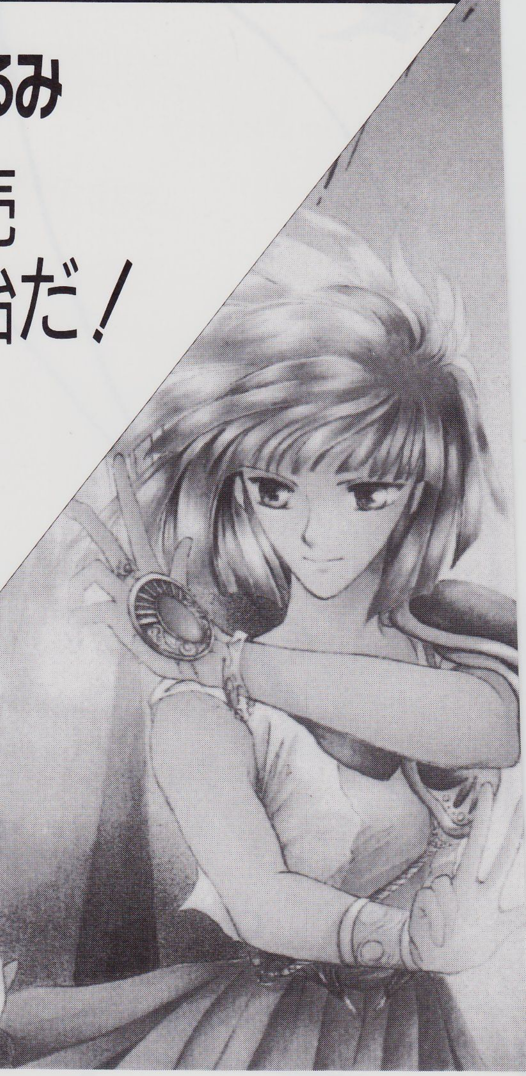
通販のおしらせ　コンパイル特製ぬいぐるみ

カーバンクル 販売開始だ！

この愛らしさは国宝級 家内安全商売繁盛に!!







前のページでも特集したあの愛らしいカーくんがぬいぐるみになって登場です。容姿も設定とまったく同じ大きさで見事に再現されている逸品です。販売期間限定の貴重なアイテムですよ。入手方法は通信販売のみ。価格は2,800円。これに発送手数料の700円（何個申し込む場合も同額）を加えて郵便振込で申し込んでください（このとき合計金額以外に若干の手数料がかかります）。

★口座番号　広島3-36556

★加入者名　株式会社コンパイル

裏の通信欄には「カーバンクルぬいぐるみ○個希望」と書いてください。

あの伝説の（？）魔導物語音楽館がMD、DATで復活！

通信販売だけで２万本のセールスを記録した「魔導物語音楽館」。あのベスト・オブ魔導がサービストラックをプラスして復活です。

この商品は通信販売のみ受け付けです。御希望の商品名、住所、氏名、電話番号を明記、価格に送料210円を同封の上、現金書留か郵便小為替でお申し込みください。

〒732広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210
株式会社コンパイル「魔導物語音楽館通販」係

MINI DISC

CPDM-0005　¥3,000(税込み)

DAT

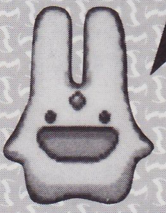
CPDT-0005　¥3,000(税込み)



COMPILE.
LMS Recordings
A Group of COMPILE CORPORATION.

魔導物語音楽館
RETURNS

★グッグッググーッググッ!!　グーグググ、グググッ★
（訳：こちらは切りぬきページの裏だよ）



お待たせ！
特別付録のページだ！

特別付録
コンパイルオリジナル

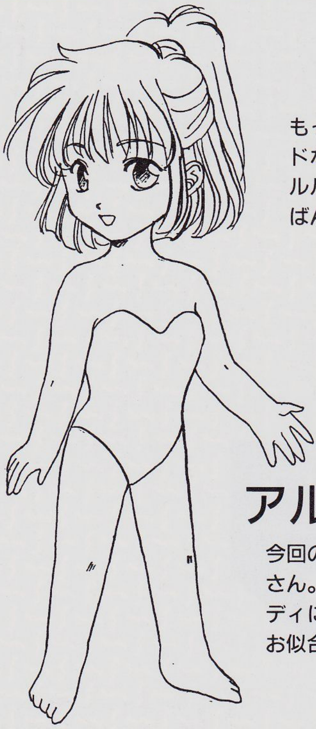
アルルのきせかえ

対象年齢3歳から56歳まで(?)

あそび

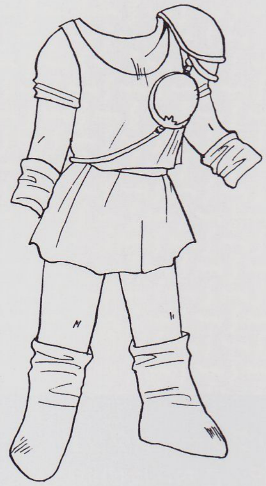


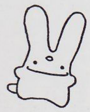




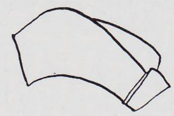
魔導服

もっともスタンダードな服です。結局アルルにはこれがいちばんお似合いですね。









セーラー服

ちょと季節外れですが、やっぱり夏服のほうが素敵ですよね。



アルル

今回のモデルはアルルさん。スレンダーなボディにポニーテールがお似合いですね。

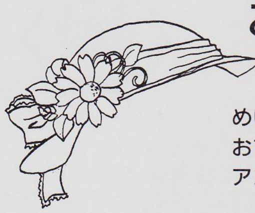


ナース

まさに地上に舞い降りた白衣の天使。心やさしいアルルにはぴったりのお仕事。

おでかけルック

めいっぱいおしゃれしておでかけです。お帽子とアンブレラも忘れずに。

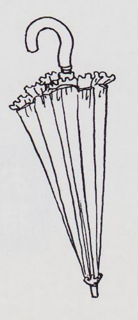


パジャマ

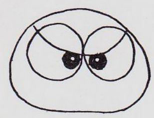
カーバンクルのプリントがおしゃれなモデルです。アルルはこれを着て夢の世界へ行くのかな。

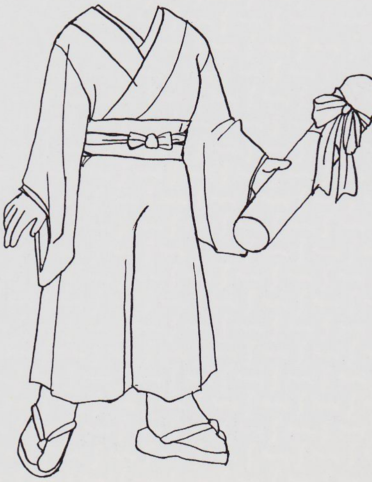








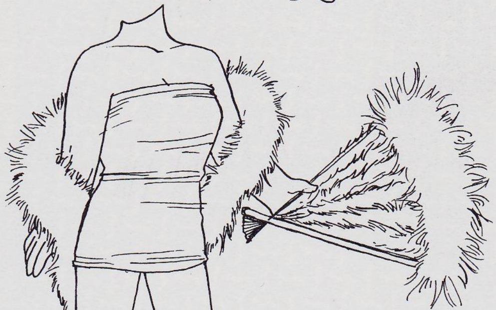


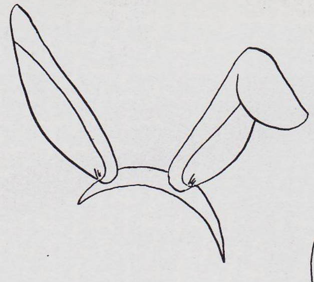


はかま

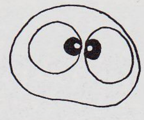
今日は魔導学校の卒業式。アルルは強い子です。泣きません……クスン。





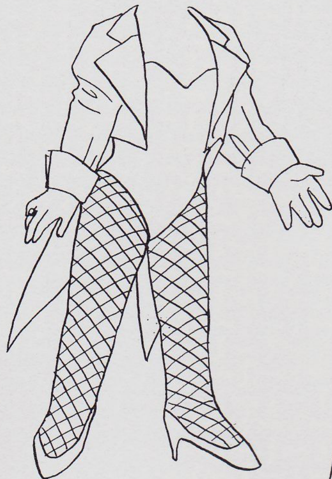


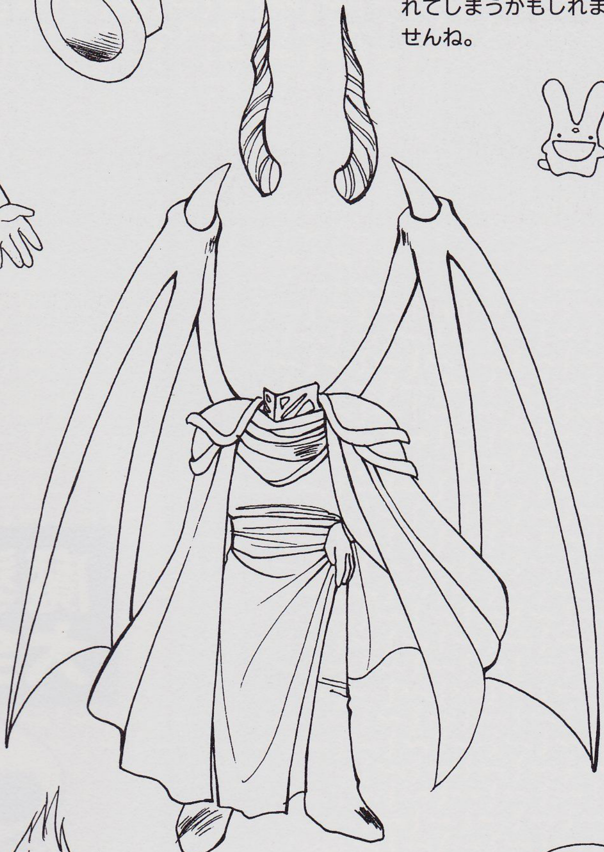




サタン

とっても恐いサタンさまだけど、アルルのサタンさまなちっとも恐くありません。でもルルーに追いかけられてしまうかもしれませんね。





お立ち台ギャル

たまにはこういうのもいいでしょう。でもハメは外さないで。

遊び方及び使用上の注意!

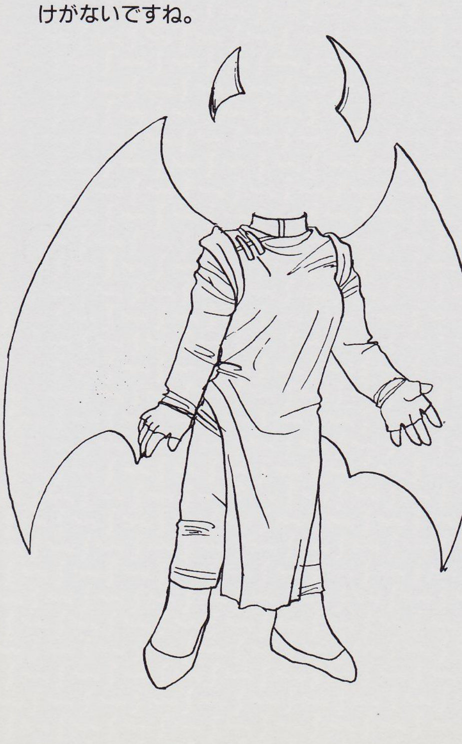
アルルと各アイテムに好きな色を塗って切り抜いて遊んで下さい。切り抜くのが嫌な人はこのページをコピーしましょう。ここだけの話、本当は不忍◯舞、ナ◯ルル、◯麗の衣装もあったんですが、ヤバいんで泣く泣くカットしました。面白い服を自作したらコンパイルまで送って下さいね。抽選でスタッフが喜んでくれますよ。でもあんまり遊びすぎるとダークになってしまうので、ほどほどにしてくださいね。

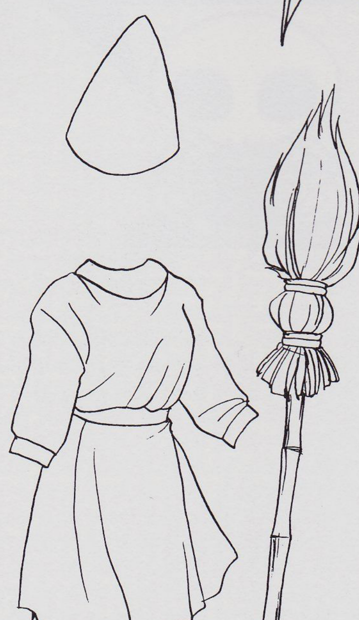
バニー

これを着ればアルルもかわいいウサギさんに早変わり。エッチなおとうさんもメロメロです。

ドラコケンタウロス

とってもチャーミングな彼女。衣装もとっても素敵です。アルルが着て似合わないわけがないですね。







すけとうだら

今いちばん流行のすけとうだらルック。原宿の町をこのスタイルで歩くのが最高のオシャレです（ホントかな?）。



ウィッチ

魔法使いといえば普通おばあさんですけど、魔導ではかわいい女の子なんです。ほうきがグッド。


魔導物語
大全おしまい

ぼくのわたしの こんぱいる

このコーナーはいっとう頭悪いよん。



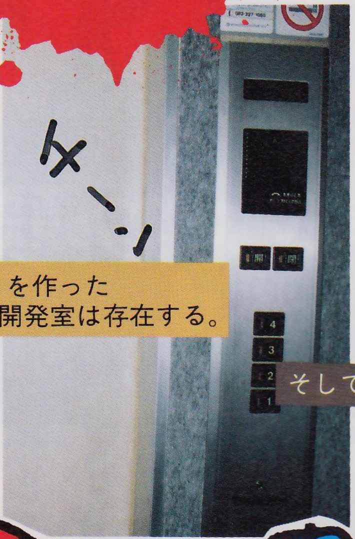
コンパイルスタッフによるオール全部にわか手作りだからノリが特殊だよ、見終わっても地面に叩きつけたりしないでね。読み返すと、きっとおもしろいよ。たぶん。

★フォト・ドキュメント・ストーリー「開発スタッフの実態」…34〜35
★カラー大劇場「幻世喜譚」…36〜37
★コンパイルクラブ「ニュースクラッシュ」…38〜40

開発スタッフの実態

真実を暴くべく決死の覚悟で開発室に乗り込む広報キドぴゅー★！彼の運命は？










待て!
その声は!?
編集長!!
久しぶりだな。
沢渡っ…
驚いたことに編集長と名乗る男の前では、あのナイフのような青年がおとなしくなっていた。
メモ
メモ
あんたか、取材の人ってのは
はっはい
ペコリ
そうか…では。
ポーズはこんなところで。
あっ…いや…あの…
オラ!なに逃げよんなら!
終劇
こんなもんで2ページもつかうなよオイ!



幻世喜譚
〜発情期の季節の巻〜
アハン
アハン
何？...アレ...
発情期....みたいですね。
ハア
ハア
ハア
ハア
ハア
ブハ
ブハ
フゴ
フゴヘ
ぼ・ぼ・ぼくちゃんのお願い聞いてくれまちぇんかぁ？
こ...
キ〜リちゅわん♥
んはっ
んはっ
きゃあああっああっ!!
え？
キリさんも気を付けた方が良いと思いますよ
ドカッッ
こんのぉド畜生が!!
ドブハッ



うっう〜ん
ファ・ファーリン どうしてここに…
いてて…
ペニーさんが あなたを ここまで はこんで来て…
その途中で 私と会ったの
どうかしました?
ムチ ムチ
プルン
プル〜〜ン
ファーリン、お前が 悪いんだでぇ!!
フニャオオオ〜〜ッ
ずさっしゅ
!
あわわ…
い….
ボッ
ボワッ
いやああ!!
チーン
ドサッ
あの…. ペニーくんに お願いが あるんだけど…
じ〜〜
あっ
幻世喜譚の発売日が また遅れてしまいました。
スタッフ一同
「本当にゴメンなさい。」
今度こその発売日は
来春3月発売予定です。
ヨロシクお願いします。
あ〜まってぇ〜
おしまい

コンパイルクラブ

ニュースクラッシュ

なんだかんだと言ってるうちに“アッ！”というまに年末が来てしまった。今年も結局、彼女ができなかった。シクシク。この悲しみを乗り越えて、今号突然、締切り１週間前に振られた仕事「ぼくのわたしのコンパイル」をこなす僕って偉い？



ＳＦＣぷよぷよに長蛇の列。

発売以前から話題騒然だったＳＦＣぷよぷよに発売前日から長蛇の列、１億４千万人（ウソ）。



ＳＦＣの発売以前からパソコンや他家庭用のゲーム機で発売されアーケードでも大人気だった「ぷよぷよ」が１２月初旬の発売とともに売り切れる店が続出。

「再入荷は何時か？」と詰め寄るお客様に店員はうれしい悲鳴を上げているらしい。

現在、店頭に商品が残っている可能性は極めて低く、予約が殺到しているもよう。

なお、ＰＣＥでも同名のゲームがＣＤロムで発売されており、同タイトルの商品群全部の売り上げはコンパイル始まって以来のものとなるだろうと関係者は踊っている。これでしばらくは給料もちゃんとでるだろうと社員一同胸をなでおろしているらしい。

編集長、謎の疾病で休む！

相次ぐ発売日遅れとスタッフの反乱。そして、上司の血も涙もない叱責に編集長ギブアップ。





昨年来から続く、スケジュールの遅延とそれに伴う、上層部の怒りにさすがの太っ腹編集長不凡（３？歳）も根を上げたということが判明しました。

不確かな情報筋の発表によれば、病名は不明で、しきりに「遅れるぅ」と呻いているほかは、ほぼ風邪の症状と変わらず、これがウィルス性のものであった場合の被害が懸念されているということです。

このところコンパイルでは、病気、ケガが流行っており、コンパイルのおとうさんと目される信天翁（？歳）もアゴの骨に異常をきたすなどして入院していたと思われる形跡があるなど、関係者の間では「何かついてんじゃねえのか？」ともっぱらの噂らしい。

弊社企画本部広報部
キドぴゅー★　かねてゾンビ中のところ去る十一月一日午前九時〇分完全復活いたしました。ここにゾンビ前の腐乱状態を思い出したくもねーぜ、ケッ！申し上げます

なお出戻りの儀は社内にて十一月一日相済ませました
追って復活式は社儀をもって左記の通り執り行います。

記

一、日　時　十一月十七日（水）午後七時より
一、場　所　〇鮮茶屋　広島県広島市
なお誠に勝手ながらご祝儀は堅くご辞退申し上げます

平成五年十二月二〇日
株式会社コンパイル
復活式長　中市邦彦

売ります

ぷよぷよ

ＭＳＸ版　６,８００円（税別）（５インチ＝ＶＸ以降）（３.５インチ＝ＵＸ以降／ノートＮＳ以降）ＦＭ音源・ジョイスティク対応（２ドライブ必要）
ＰＣ９８０１版
メガドライブ版　７,８００円（税別）
ゲームギア版（なぞぷよ２）　４,８００円（税別）
ファミコン版　４,９００円（税別）
ＰＣエンジン（ＣＤロム）版　５,９００円（税別）
スーパーファミコン版　５,６００円（税別）
　８,２００円（税別）
以上のものをお分けします。
ご希望の方は各ショップでお買い求めください。

魔導物語１「３つの魔導球」
ゲームギア版　５,５００円（税別）

お見合い

来たる十二月二六日。コンパイルに復活した男性（３０才）がお隣りの国「ハングル」にお見合いに行くそうです。結果報告をこうご期待。

ぼくのわたしのコンパイル制作スタッフ

編集人 ■ レインボーPaPa

編集 ■ 上人一遠（コンクラ入会募集記事）

■ キドぴゅー★（開発スタッフの実態にも主演）

表紙イラスト ■ ゆみげんのすけ

4コママンガ ■ 龍王院弘（仮）

幻世喜譚マンガ ■ せにょーる河北

資材 ■ 中市邦彦

協力 ■ 姫月あやめ

開発スタッフの実態制作スタッフ

企画・監督・演出 ■ ガッツ中松

カメラ ■ 水無月彰

主演 ■ 北野不凡（勇気の出る1／4ページ原稿）

■ 沢渡寿三郎（イラスト協力有り）

助演 ■ 久等紫遠（イラスト協力有り）

■ 橘平安京（イラスト協力有り）

資材 ■ 中市邦彦

幻世喜譚企画担当密かに夜逃げ？

幻世喜譚の企画担当が密かに荷造りしているところを同社社員に目撃される。



目撃証言によると、幻世喜譚企画担当うゑみぞ（2?歳）は、夜半の暗闇を突いて代八車に家財道具一切合切を詰め込み、前住居を後にしたもよう。同目撃者の執拗な追跡により転居先の在処が判明。犯行は空振りに終わったということです。逃走用に使った代八車は盗難車である可能性もあるということです。

ＧＧ魔導物語２撮影快調！

ＧＧ魔導２のサブタイトルは「アルル１６才」。



１２月３日（金）に発売が開始されたコンパイルのＧＧ魔導物語Ｉ「３つの魔導球」に引き続き、２作目の制作が好調に進んでいる。サブタイトルも「アルル１６才」に決定。タイトルから受けるエッチゲー的な響きがたまらん。と下半身を熱くする若者多発。ちなみにこのＧＧ魔導物語は１８禁ではないので誤解のないように。ノーマルとは言わないが…。

期待のカーバンクルも登場する可能性があるということで、ゲームもますます盛り上がる事が期待されている。

酒乱パーティー開催



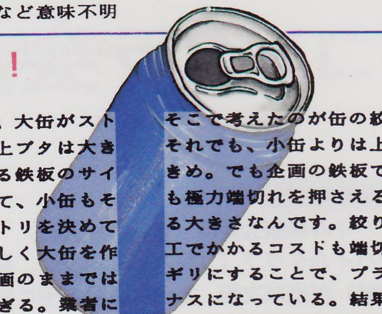
コンパイルの酒宴は危険。噂は、本当だった！

コンパイル開発部ＤＳ課が１１月１０日、ディスクステーション書籍版の第１号発売記念打ち上げパーティーを実施するため、広島市内の某「ち〇んこ江戸沢」へと繰り出した。

この際、開発スタッフの沢渡寿三郎（２？歳）は店の器物を破壊、その後、嘔吐し爆睡。各地に波紋を投げかけている。

この事件について同社の日頃から酒宴の席でウーロン茶しか飲んでいないのに一番酔って見える取締役社長ＭＯＯ仁井谷氏（？３歳）は「２号はもっと売ろうね」と発言し、ほほえましい一面を見せていたが「踊れ踊れ」など意味不明の発言も多く見られた。

缶ジュース上部の絞り込みに迫る！



キドぴゅー★は、ひとつの疑問にぶち当たった。缶ジュースの大きいのってどうして上が絞ってあるんだ。この謎はたちどころに本社社内を震撼させた。「デザインじゃないん。」「強度を出すためだろう。」数々の憶測が飛び交う中、キドぴゅー★のたどりついた結論は、メーカーに電話で聞いてみようだった。

メーカー談

「コストの問題です。大缶がストレートだったら当然上ブタは大きくなる。業者から来る鉄板のサイズは企画が決まってて、小缶もそのサイズに合わせてトリを決めていた。いざそれが新しく大缶を作るときには鉄板が企画のままでは端切れが多くなりすぎる。業者に新しい企画の鉄板を作ってもらうと、特注になってコストがかさむ。そこで考えたのが缶の絞り込み。それでも、小缶よりは上ブタが大きめ。でも企画の鉄板で小缶よりも極力端切れを押さえる事のできる大きさなんです。絞り込みの加工でかかるコストも端切れをギリギリにすることで、プラス・マスナスになっている。結果的にデザイン的効果もあるし強度も増すから一石三鳥。」

ぷよフェス93大盛況の感謝とおわび。

十一月十四日（日）に開催致しました「ぷよぷよフェスティバル’９３」は当社の予想を遥かに上回る動員数を記録しました。ご来場下さった皆様に改めてお礼申し上げます。また、せっかくご足労下さいましたー部の方々に、会場の都合によりお引取り願いましたこと深くお詫び申し上げます。代表取締役ＭＯＯ仁井谷

募集

コンパイルの旧作について調べています。コンパイルの初開発ソフトから最近に至まで、どれでも一つでも持っておられる方、コンパイルまでご連絡下さい。

連絡先
広島市南区大須賀町一七ー五
シャンボール広交二一〇号
☎〇八二ー二六三ー六一六五
株式会社コンパイル　中市まで

よしおを探しています。

猫目でひげをのばしています。すぐひっかきます。ネコです。

北野　不凡

新車

●コンパイルの企画本部長駄菓子屋玩具さんが、トヨタのエクシブを購入しました。

●同社の広報担当者キドぴゅー★さんも今まで乗っていた車を大破させたためオートザムのキャロルを購入。ローンレンジャーとなった。

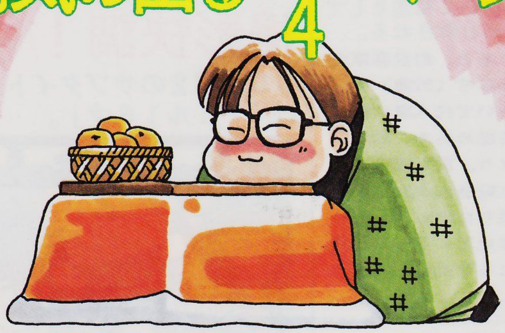
恋人募集中

コンパイルでは三〇歳を越えてるくせに結婚もせんこぉにチ〇カス溜めてる男が数名います。仕事の性質上、冗談ヌキでパンピーとはかけ離れた存在なので、なかなか彼女もできません。

我と思う優しい女性、ぜひご連絡をお待ちしております。（結構マジです）連絡はコンパイルまで。



勇気の出る$\frac{1}{4}$ページ



いやはや、今年も終りだね。こたつに入って今年1年ふり返ってみればＤＳに明け、幻世喜譚に狂い、ＬＥＧＯに終ったという年だったなあ。
今年は以前のように爆発的に部下をどなるという事はなかったけれど、回数からいえば一番部下を怒ったんじゃないかな。

怒るといえば、先生や上司からしょっちゅう怒られてるナサケナイやつってどこでもいるよね。あれは本人も情けなくって、「この野郎いつかブッ殺してやる。」って煮えくりかえってんだけどね。どうして解るかっていうとワーハッハッこの不凡自身そうだからじゃ。毎日「コンチクショウ！」って念仏をとなえる「コンチク上人」だったわけだ。
コンパイルの人になった今も変わってない。社長に怒られない週は、過去３年の間になかったんじゃないかな。でも変わったのは自分の気持ちかの。今は怒られても公平に問題について考えられるもんね。
それはね、きっと一方で自分も怒る立場になったからじゃないかなと思う。怒る側の気持ちが理解できたとき過去、不凡を怒っていた昔上司や先生に対する怒りが自然に「ありがとお」って気持ちに変わりました。ああ、怒られるってのは、実は相手のやさしい気持ちの現れだと。
大人になるというのは、そんなことどもを経験していくことなんだろうな。だから、

いま、毎日怒られている君！ガシガシ怒られてなさい！
大人になる日は近いぞ！たぶん・・・

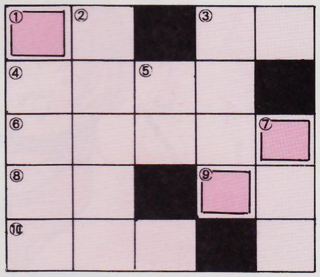
不凡

冬の夜長のお楽しみパズル

さて、クロスワードパズルなわけだが、ちょーむず（すごく難しい事）なので心して取り掛かるべし。ハガキにパズルの正解を書いて、自分の住所・氏名・年齢も書いてコンパイルに送るとコンパイル特製のテレホンカードをプレゼントしちゃうよ。抽選で２名だけど、発売期間が長いので、締切りも長くなるのが難点だな。
答えは二重枠の中に入る文字をうまくならべると、ＤＳに登場するキャラクターの名前ができます。
締切りは２月末日（当日の消印可）

◀ヨコのカギ▶
①落とし○○、トラの○○、耳の○○かっぽじいて…。
③自転車のタイヤが装着される部品の名前。
④昔、起ったできごとや自分の体験を人々が忘れないように話す人。
⑥○○○○○　アンド　ジェントルマン。女の暴走族の事もそう呼ぶ。
⑧排泄物　ウ○○。下品で御免なさい。
⑨マグロの美味しいところ。
⑩絵を描く人。余り使われてない言い方。画家も工房で仕事をするね。

◀タテのカギ▶
①ヨーロッパなどでよく使われた建材。暖炉などにも使用。色が特徴。
②ココナツのジュースを発酵させて作る。ゼリーに似た食べ物。
③「払い戻し」を英語で。手数料は英語でコミッション、チャージ。
⑤ドラゴンシリーズで有名になったホンコンの俳優。ブルース・○○。
⑦動きが遅い事を英語で。○○○モーション。





○ビ○○

★ヒント＝悪魔の戦い



コンクラ会員募集ザンス!!

会員特典

①コンパイル特製会員証（ナンバー入り）
②コンパイルクラブ（コンパイルが制作、発行している情報誌）が出来次第、社員により自宅に郵送されます。
③会員だけ見れるもう一つの会報「コンクラ地下版」
④豪華プレゼント（!?）
⑤その他いろいろ入手困難なもの

入会方法

①郵便番号　②住所　③氏名　④年齢
⑤生年月日（西暦）　⑥学校・職業　⑦電話番号
⑧所有のゲーム機・パソコン
を書いた紙と年会費２０００円分の無記名小為替（詳しくは郵便局で聞いてください）を同封して、下記住所までお送りください。



ぐっぐぐー

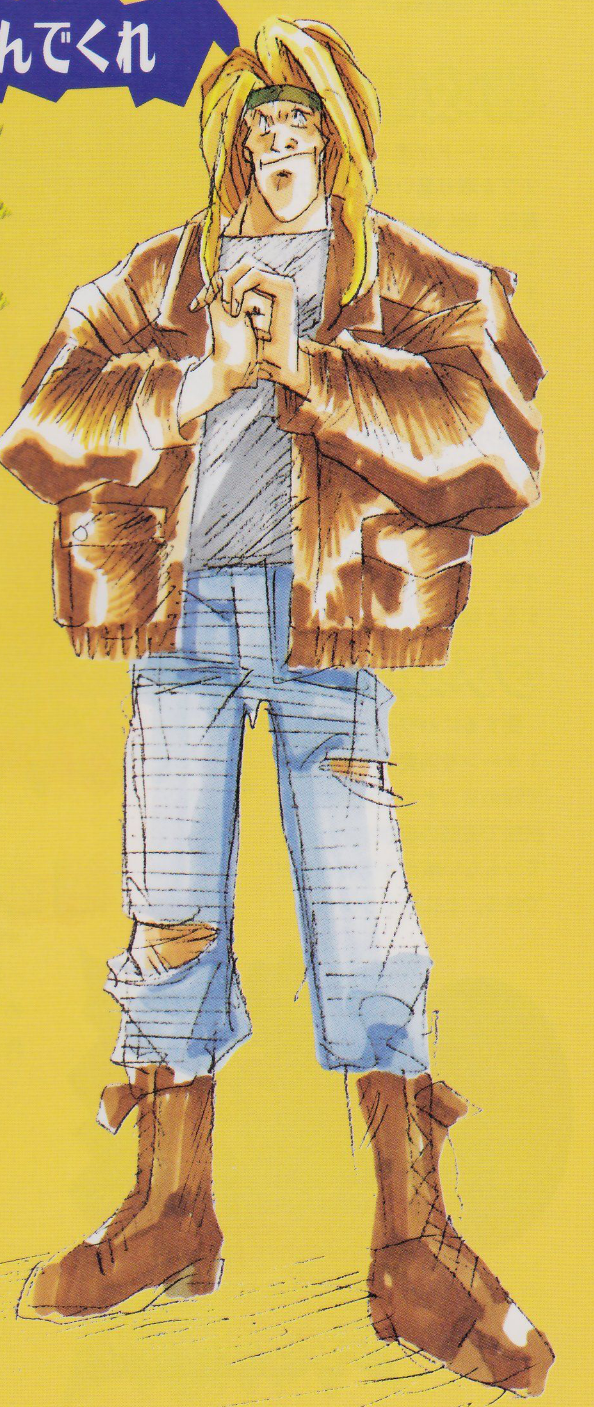
732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210号　㈱コンパイル
『コンクラに入隊しちゃおっかなー』係

エスパー無宿

DISC2に収録

怒りを体の一点に集中させることで凄まじい力を出すことのできる主人公、チェスター・サントス（通称ロバート）が大活躍（？）する大作RPGだ！　巨大なキャラの迫力をたっぷり味わえっ!!

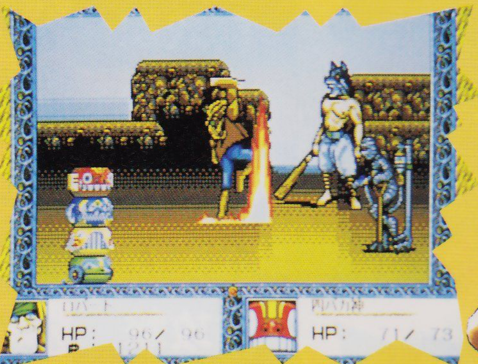
俺がチェスター・サントスだ。ロバートと呼んでくれ



痛快エスパー 巨大キャラRPG(笑)

痛快RPG「エスパー無宿」の登場である！　超能力を持った主人公ロバートが、異端者とみなされ村を追い出されてからの冒険を描いた壮大な（!?）物語なのだ！

DISC2をドライブ１にブチ込めば君もエスパーになれる（😲）!!



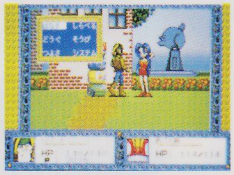


エスパー無宿 操作方法



まずはドライブ１にDISC2を入れマシンを立ち上げ、メニューでこの「エスパー無宿」を選んで決定。ゲームを最初から始めるか、続きからやるかを選んで始めよう。

町やフィールドなどではカーソル、テンキーで主人公を移動させる。話したい、調べたい場合はその場所でウィンドウを開いて行動を決定すればできるよ～ん。



フィールドを移動の最中に、敵に遭遇したら戦闘モードに入る。通常技は弱（速いが弱い）強（遅いが強い。弱の1.6倍）の２種類がある。他にパワーをチャージする溜め（１ターン消費）、３回溜めた後の必殺攻撃（HP半分減少）などがある。そのほか、防御、逃げる、道具を使うそれぞれ行いたいコマンドを選択し決定すればいい。



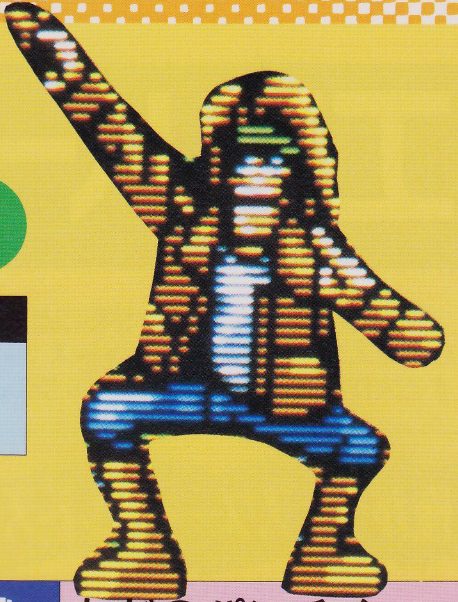
操作	役割
カーソルキー・テンキー	キャラの移動・コマンド選択
シフトキー・0キー	ウィンドウオープン コマンドのキャンセル
ESCキー	メニューに戻る

主人公チェスター・サントス

この物語の主人公。超能力者。といっても、念動力やテレパシーが使えるわけではない。彼の能力は超腕力。怒りによってその力を増すという、まさに怒りの男（←そのまんま）。この能力を使って子供の頃からひとりで生計を立てていた。しかし今回はこの能力のおかげで異端者とみなされ、生けにえにされそうなところを命からがら逃げてきた。豪快でノリのイイ三枚目で、非常に好感が持てる。

通称　ロバート

ロバート初期のパラメータ	
体力・32	攻撃力・8
防御力・8	スピード・12



弱攻撃！

スピードが速く、イニシアチブを取り易い反面、威力は最低。弱い敵相手にはいいですけど、強い敵に使うと損しますぜ。溜めてから使うのがヨイかもしんない。

強攻撃！

威力は弱の1.6倍だが、攻撃するスピードは半分。敵のタイプによって強弱を使い分けるのが正しい戦い方だと思うぞ。これも溜めてから攻撃すると強力なんだ。

タメ攻撃！

要するにパワーチャージ。1ターンを消費する。3回まで溜めることができ、溜めた状態で強弱の攻撃をすればとてつもない威力を得ることができる。とにかくタメろ！

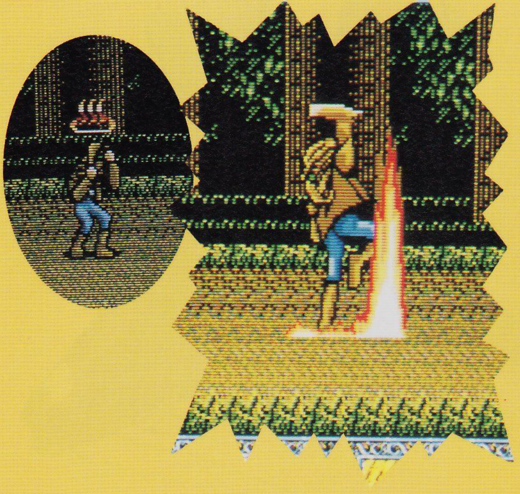




弱攻撃	ただのパンチ！
弱攻撃タメ①	ワンツーパンチ！
弱攻撃タメ②	横山パンチ（？）！
弱攻撃タメ③	怒りの花火だ！
強攻撃	ただのキック！
強攻撃タメ①	怒りの連続攻撃！
強攻撃タメ②	チェストー！× 4
強攻撃タメ③	俺の怒りは頂点に達した！
必殺技	デスダンス・マッドリー！

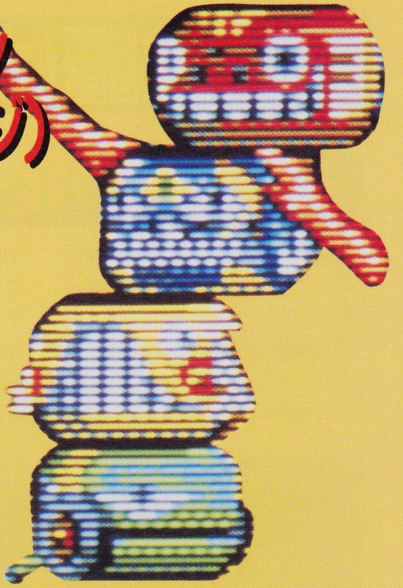
超必殺技 デスダンス・マッドリー

別名エスパー乱舞。ロバートの必殺技。力を3回溜めると出すことができる。パンチ、キックの連打から炎をまとったアッパーカットで決める。スゲエ威力。





四バカ神(風の神ポール、肉の神ジョン 村の神リンゴ、茸の神ジョージ)



ロバートがたどり着いた町の近くの森の遙か奥にひっそりとたたずんでいる御神体。上からポール、ジョン、リンゴ、ジョージの4人の神の心がひとつになって1体の像となっている。彼らを起こすためには一言「マザーファッカー!!」と唱えてやればヨイ。最近は犬人間に供を物を盗まれ困っていた。そんなところロバートが現れ、犬人間退治の仲間となって行動を共にすることになる（動けるならなぜ犬人間をこらしめなかったのはか永遠の謎としてごまかしておく)。4人とも何かの神らしいのだが、自己紹介のたびに肩書が変わるのでイマイチよくわからない。4人揃ってのコンビネーション攻撃が得意で、体を切り落として攻撃する。体が真っぷたつに割れてICBMが発射されたり、車輪で走ったりと、どういうギミックだかよくわからない体の構造をしているカミサマだ。

四バカ神の初期パラメータ	
体力・48	攻撃力・14
防御力・15	スピード・16

神の切り身攻撃



四バカ神の弱攻撃。上から3段目の神様、リンゴを吹っ飛ばして敵を攻撃する。1回タメると上から2番目のジョンも飛ばして攻撃。

白い恋人攻撃

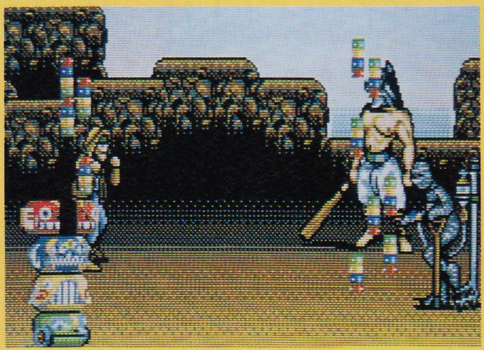


こちらは強攻撃。弱攻撃と似ているが、こっちは飛んでいく神様が白く燃える。1回タメは中の2人が飛んでいく。

神様トリプルアタック



いちばん下のジョージが他の3人を担ぎ上げポイポイと投げつける技。強攻撃だと飛んでいく3人が白く燃える。強～い。

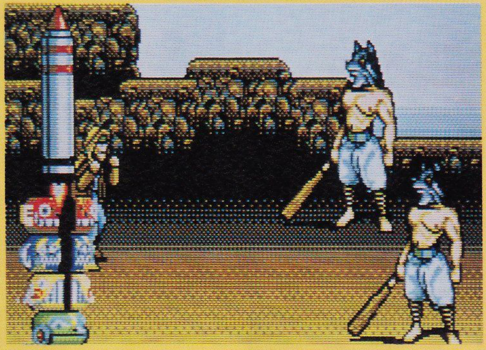


子神様の舞い

御神体の中央が縦にガパッと割れ中から小さな神様がたくさん飛んでいく。ザコならほとんど倒せるぞ。

神様究極攻撃!

神様の必殺技。御神体が半分に割れ中から巨大なミサイルが発射される。使うとHPが半分になる。



弱攻撃 弱攻撃タメ①	神の切り身攻撃
強攻撃 強攻撃タメ①	神様白い恋人攻撃!
弱攻撃タメ② 強攻撃タメ②	神様トリプルアタック!
弱攻撃タメ③ 強攻撃タメ③	子神様が舞う!
必殺技	神様究極攻撃!

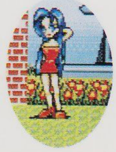
その他登場の重要(?)人物



マスター
宿屋の主人。デカいわりに臆病で、地震が嫌いらしい。



もりもり食べる人
宿屋の食堂でいつまでも食事をしている謎の人物。



女の子
数少ない女性キャラ。犬人間はとにかくダメらしい。

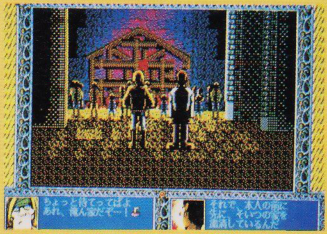


まうちゅ～
なんとDFのプログラマーとのこと。友情出演である。

物語はこんなふうに進むぜよ

1 ロバート、村をおん出される

俺は超能力者チェスター・サントス。この物語の主人公だ。ま、気軽にロバートと呼んでくれ。持ち前の超腕力で生計を立てていたんだが、その力のおかげで（かどうかは知らんが）異端者とみなされ村から追い出されてしまった。これだからイナカは嫌いなんだ。プータローになってしまった俺は、しかたないから違う町で仕事を探すことにした。話は変わるが、おぬし、中華料理は好きか？



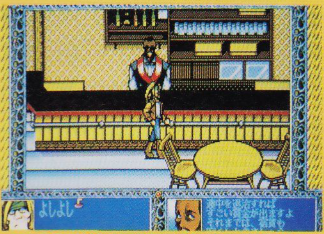
▲燃えてる家の主を人柱にするって、あれは俺のウチじゃねえか。てことは……

▼うひょ〜〜、やっぱりこうなるのか。俺の話も聞いてくれよ〜〜!!



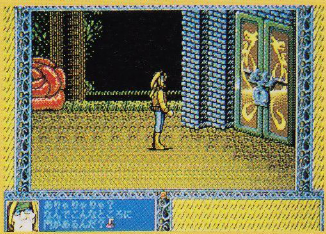
2 ロバート、犬人間退治へ

近くの町へとたどり着いた俺は早速宿を探すことにした。この町に1軒だけある宿屋の主人は、いきなり50プルコギなんてボった値段をふっかけてきやがった。50っつったら俺の全財産じゃねえか。交渉の末、この地方を荒らし回ってる犬人間とやらを退治してくれれば賞金も出るうえに、宿代も安くしてくれるということなので、俺は仕方なく（？）犬人間退治に行くことにした。



▲すごい賞金だぁ!? こいつぁ俺にピッタリの仕事じゃねえか。

▼なんでぇこの門は？ 変な花もあるな。ま、開いてねえから無視して先進もう。

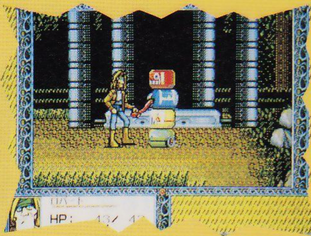


3 ロバート、御神体との出会い

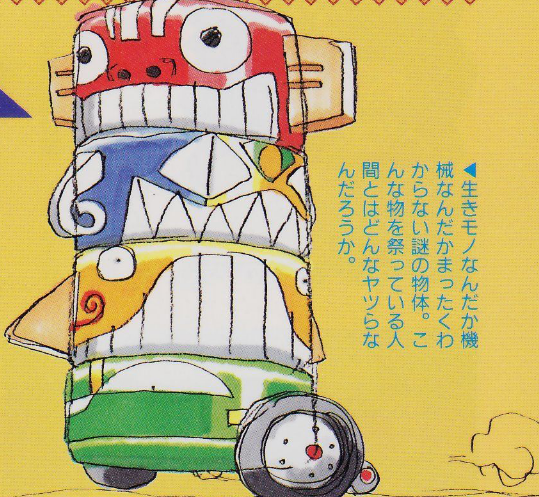
犬人間を探しに出た俺だが、そいつらの居場所がさっぱりわからねえ。ウロウロしてるうちに俺はおかしな像のまえにたどり着いた。目を合わせたとたん、なんとその像が動き出したのだ。どうやらこの切株、俺のことを悪さをする犬人間だと思ったらしい。頭にきた俺は切株を怒鳴りつけると、ヤツは詫びだといって俺の仲間になりやがった。



◀よりによってこの色男と犬ッコロを間違えるとはフテえ野郎だ。何が御神体だ、俺は許さねえぞ。



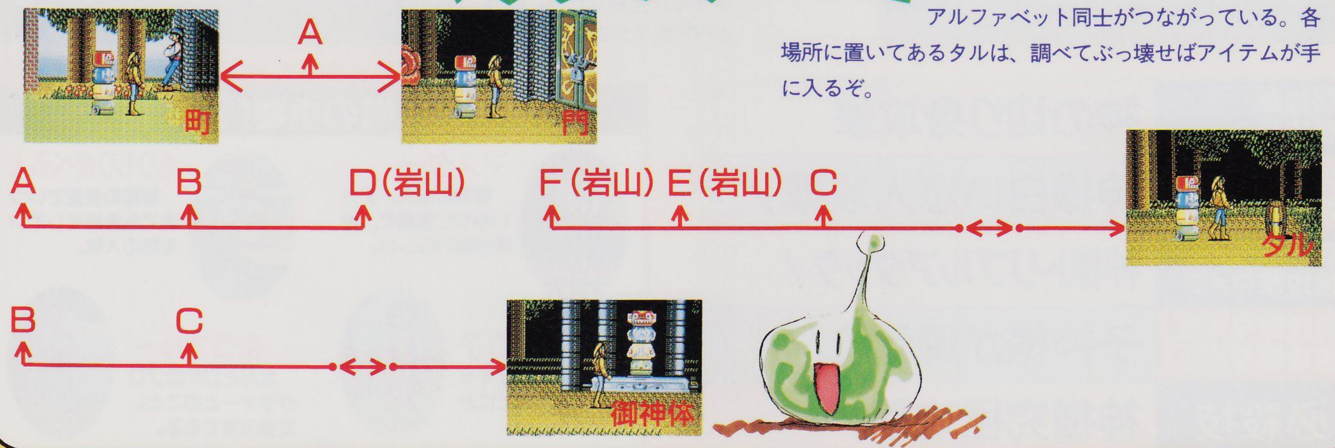
◀間違えた詫びに仲間になるなんて律儀なとこもあるじゃん。でも恐いからマザーファッカーとは言わないでおこう。



◀生きモノなんだか機械なんだかまったくわからない謎の物体。こんな物を祭っている人間とはどんなヤツらなんだろうか。

森のマップぢゃ

このマップの見方：上に向いている矢印がそれぞれの道をつなぐ通路で、それぞれのアルファベット同士がつながっている。各場所に置いてあるタルは、調べてぶっ壊せばアイテムが手に入るぞ。

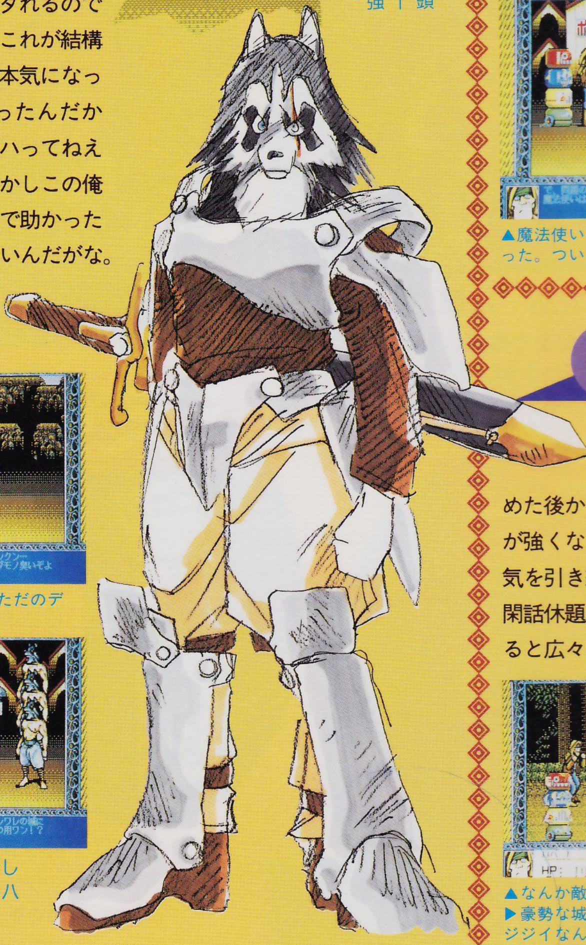


4 ロバート、ポチと対決

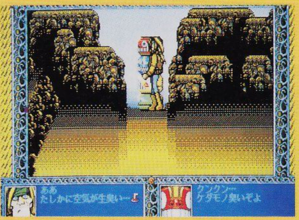


▼こいつが犬人間の頭のポチだ。ニューハーフのくせして異様に強えんだよな、これが。

岩山を歩くこと数時間（？）。切株野郎の足が止まりやがった。どうやらここが犬どもの住処らしい。俺は切株と共に乗り込んで行くと、いやがったよ、デカいワン公が。うだうだ能書を夕れるので殴りかかってったら、これが結構強い。レベル11の俺が本気になって戦わないと危なかったんだから、ダテに犬どもの頭ハってねえとは思ったよ。ま、しかしこの俺様の逆鱗に触れた野郎で助かったヤツなんか一人もいないんだがな。



▼確かに犬臭い。住処はこの先で間違いないな。しかし便利な切株だ。



▲これのどこが城じゃ！　ただのデケえ犬小屋じゃねえか。



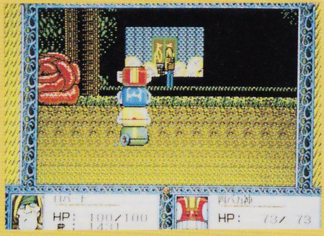
▶犬と人間のまったく新しいハーフ、つまりニューハーフとのこと（本人談）

5 ロバート、門を破壊する

あのワン公は、諸悪の根源の魔法使いは、町の近くにあった門のむこうに住んでいるということなので、早速そこまで戻ってみることにした。例の門は元あった場所からどかされてやがった。誰がこんなことしやがったんだか……。気になったんで調べてみたら、俺が触れたとたん崩壊しちまった。もうなんだかわからねえや。



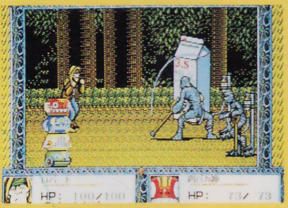
▲魔法使いは門の向こうだな。よしわかった。ついてこい、切株！

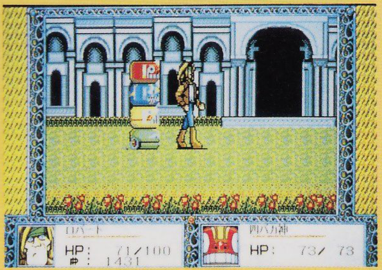


▲言っておくがあれは俺が壊したんじゃねえ勝手に壊れたんだ。勘違いするなよ。

6 ロバート、魔法使いの城へ

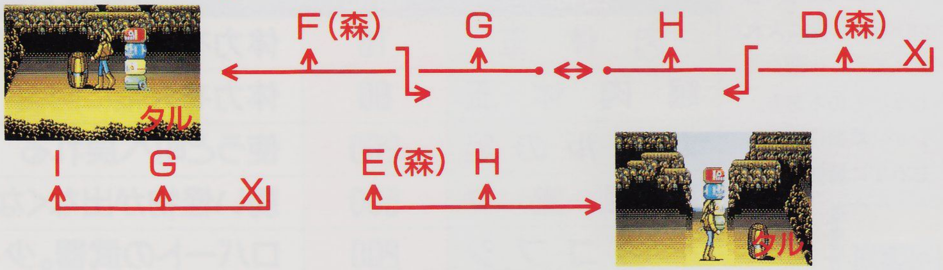
今気がついたが、あのワン公をこらしめた後からなんだか襲ってくる敵が強くなってるような気がする。気を引き締めてかからなくてはな。閑話休題。門のむこうの森を抜けると広々としたそこは草原になっていた。そこにはデカい真っ白な城（城だから白ってかけたわけじゃねえぞ）がたたずんている。こんなところにけったいなもの作りやがって。よし、いっちょその魔法使いとやらをブン殴ってくるかァ！（ゲームの中へ続く……）

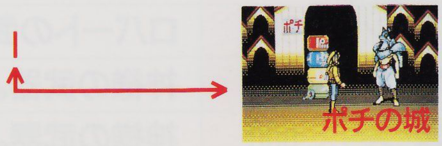




▲なんか敵が強くなってるぞ!?
▶豪勢な城に住みやがって、どんなジジイなんだ？　ツラ見せやがれ！

岩山のマップぢゃ





岩山の敵は強い。ロバートのレベルがいくつか上がっていないとすぐに倒されてしまうだろう。うかつに足を踏みいれないように。



エスパー無宿 データファイル

スマイル



体力7　攻撃力9

かなりのザコ。でもレベル1のロバートは1発で倒せない。でもザコ。臭う。

犬人間(ザコ)



体力36　攻撃力24

中盤までのザコでは最強。弱いうちに遭ったら逃げなさい。殺されます。

マンドラゴラ



体力70　攻撃力30

小さい花なのになぜか体力が高い。その理由は攻撃されたときにわかると思う。

ゴブリン



体力11　攻撃力14

遅いけど力が強い。弱いロバートは要注意。某兄弟の兄のような格好をしてる。

マミー



体力32　攻撃力22

犬と一緒に出てくることが多い。ケガ人なのにけっこう強い。なぜだ!?

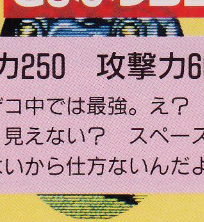
ミミック



体力64　攻撃力44

なぜ牛乳か……!?　見た目は普通じゃないが強さは普通。

さまようヨロイ



体力250　攻撃力60

ザコ中では最強。え？よく見えない？　スペースがないから仕方ないんだよ。

アイテム編

アイテムは町にある店で買ったり、各地に置いてあるタルの中から手に入れる。ほとんどは店で買えるが、一部タルからしか手に入れられないものもある。アイテムは使えばいいが、武器は装備して初めて役に立つ。忘れずに装備せよ。



◀元気なヤツが物を売っている。売る気があるのか無いのかよくわからない。

名称	価格	効果
肉体玉	10	体力をちょっだけ回復
超肉体玉	80	体力を大幅に回復
カエルの足	200	使うと町へ戻れる
威風堂々	500	弱い怪物が出なくなる
革のコブシ	200	ロバートの武器。少々強い
鉄のコブシ	500	ロバートの武器。強い
ニス	200	神様の武器。少々強い
上質のニス	500	神様の武器。強い

ケロ助の寒中訓練



DISC3に収録

カエルのケロ助は特訓中。何の特訓だかは知らないが、邪魔する敵を蹴散らしながら画面上にあるうれしいアイテムを根こそぎ集めていくのだ！　全20面、スコトラでプレゼントももらえるぞ。

いくぞケロ助！　特訓だ！

ゲームの内容は固定画面のアクションパズルです。ま、あまり深く考えずにやってみてください。ケロ助は４方向に移動できます。このゲームでは今話題のクォータービューを採用してるので、上下への移動はちょっと変なんです。すぐ慣れると思いますけど。画面上にあるアイテムをすべて取れば面クリアとなります。７つ連続してアイテムを取ればケロ助が１匹増えます。がんばって全面クリアを目指してくださいね。







◀こちらがケロ助さん。氷が張るよな寒い中、元気に訓練する。寒さには強いのに泳げないというヘンなカエル。





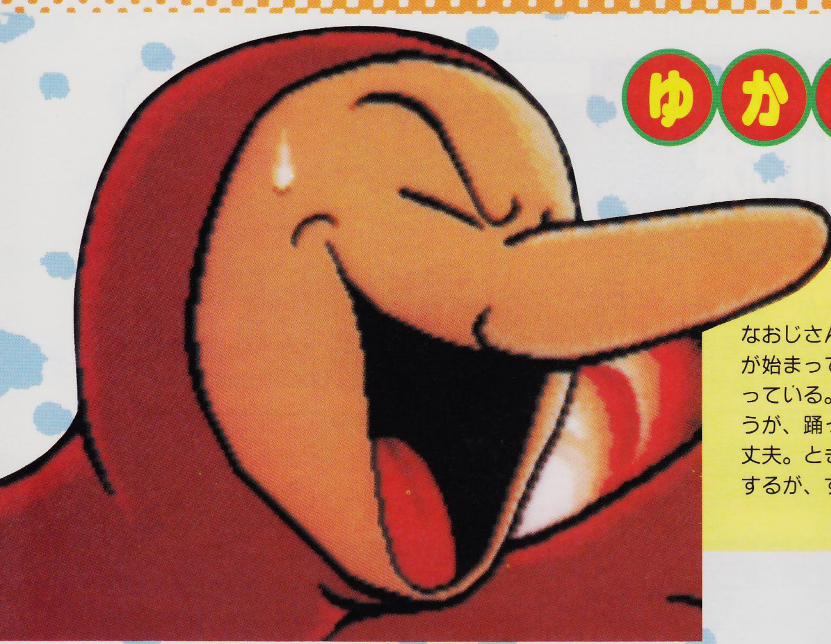
ケロ助の寒中訓練 操作方法

このゲームはクォータービューです。上移動は右上、下移動は左下へ跳びます。ロングジャンプは１コマ飛ばしてのジャンプです。ケロ助は氷とカメさんの上に乗れ、アイテムをすべて集めれば１面クリアになります。



操　作	役　割
テンキー、カーソルキー	ケロ助の移動
シフトキー、スペースキーを押しながら移動	ロングジャンプ
ESCキー	ポーズ、メニューへ戻る





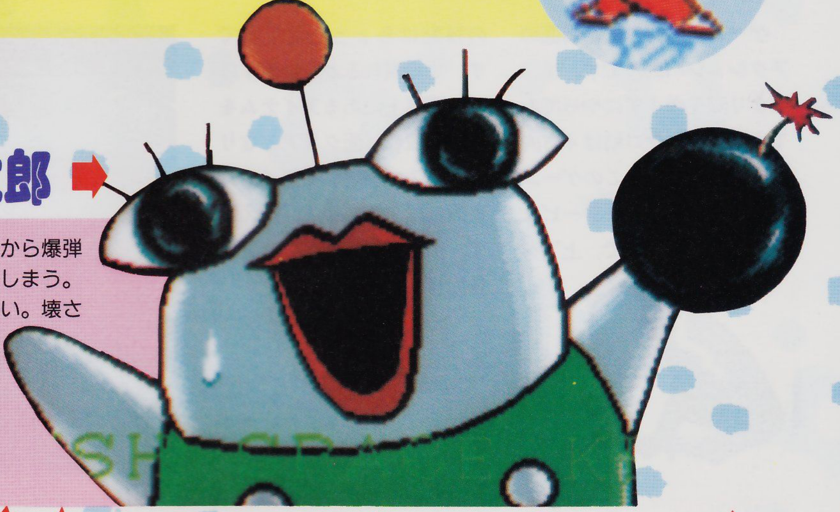
ゆかいな敵さんたち

←ジャブーン



2面以降に登場する茶色い全身タイツを身にまとったおかしなおじさん。踊るのが大好きなようで、面が始まってからクリアまで終始クネクネ踊っている。ケロ助が触れるとやられてしまうが、踊っているときとジャンプ中なら大丈夫。ときどき足場の無いとこへ飛び溺死するが、すぐに復活する。

ボンバーさん太郎→





正体不明の生物。尻から爆弾を出し、足場を壊してしまう。壊れた足場は復活しない。壊されそうになったらケロ助はこいつに体当りすればいい。やっつけることができる（しかし復活する）。

ハイスコア獲得のためのポイント

このゲームで点を取る要素は、アイテムを取る、足場である氷を踏むという2つの要素があります。アイテムを連続で取りつつ、氷をたくさん踏めば少しずつですが確実にスコアは入っていきます。ただし調子に乗って踏んでいるとクリア不可能になってしまう場合があるので注意してください。また、連続取りによって増やしたケロ助の数は、20面をクリアするとスコアに還元されます。ケロ助を殺さないようにゲームを進めてください。



▲1面。すでに7個取ってここへ戻ってきました。ここからどう飛ぶか……。



◀こっちじゃダメ。残りの1個を取れません。7連続で取らないとケロ助は増えないんです。



◀こっちへ飛べば正解。残りの7個を連続で取れます。

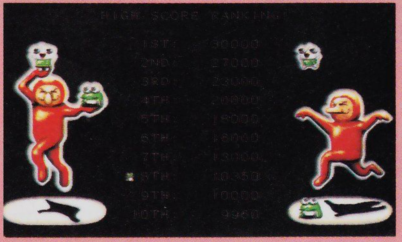


▼氷を割るのもポイントのひとつ。割れるだけ割りましょ。

ケロ助スコアトライアル（略してスコトラ）開催！

この「ケロ助の寒中訓練」の20面をクリアするとパスワードが表示されるようになっています。このパスワードとクリアした時点のスコアをハガキに書いて右の宛先まで送ると、ハイスコアの方から順の5名様に素敵なプレゼントがもらえます。応募の際はページ左下の応募券を必ず貼ってしてくださいね。貼ってない人のハガキは選考外とさせていただきますよ。

宛先
〒732広島県広島市南区大須賀町17-5
シャンポール広交210
株式会社コンパイル
「DS2ケロ助スコトラ」係



◀とりあえず20面をクリアしてちょーだい。話はそれからです。

応募券

電影動画塾

前号に引き続き掲載のこの「電影動画塾」。単色の線画がカクカク動く姿は、なかなかノスタルジアに浸ることができる。今回は2回目なのでよけいな前ふりはなし。いきなり行ってみようッ!!



簡単ラクガキアニメーションツールなんだよ

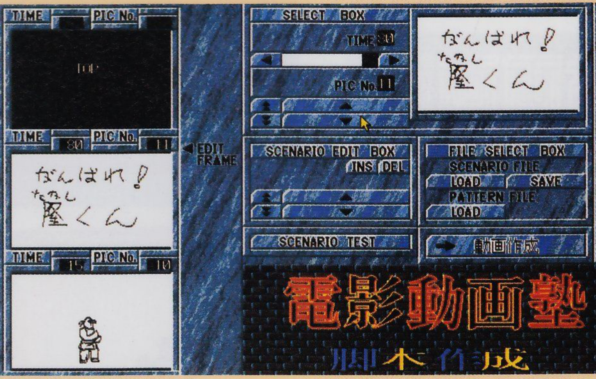
まずはお絵描き

まずは動画作成画面で動かすべき絵を描く作業。線画画面でポインタを使って絵を描く。描き終わったらSELECT BOXの矢印をクリックして2番目の絵を描こう。この繰り返しでヨイ。動画の編集は脚本作成画面でやるので、順番には描かなくてもいいぜ。ただしこの画面でのテストはできなくなってしまうがね。また、絵は通常のグラフィックツールでも描くことができる。4×4の16分割して描いた絵をベタセーブし、拡張子を変えれば読み込むことができるのだ。でも色は2色しか使えないからね(FILE SELECT BOXを参照)。



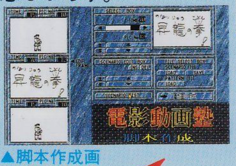
絵を動かすパターンを組む

さっき描いた絵を編集する作業だ。最初はEDIT FLAMEに始めに描いた順番通りに絵が並んでいる。SCENARIO EDIT BOXの矢印をクリックするとEDIT FRAMEの絵が順番に変わっていく。違う絵にしたい場合はSELECT BOXの矢印をクリック。そのコマの絵が変わるぞ。表示させたい時間を変えるにはTIMEバーをクリック。0から95まで設定できる。絵を挿入させたい場合はSCENARIO EDIT BOXのINSをクリック。SELECT BOXに表示されている絵がクリックするたびに挿入されるぞ。削除する場合は逆にDELをクリックすればヨイ。これで編集終わり。



動いてうれしい

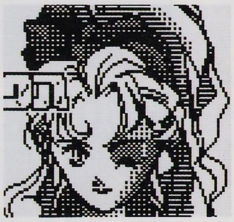
絵を表示させる順番、表示時間などすべての編集が終わったら絵を動かしてみよう。脚本作成画面のSCENARIO TESTをクリックするとアニメーションが始まるぞ。ちなみに作例で使っているアニメーションは担当ライターか勝手に描いたものなので、ディスクには入ってません。悪しからず。


▲脚本作成画面のSCENARIO TESTをクリックすれば、描いた絵が指示通りに動くのである。



気になる新作画面

今回ついているサンプル作品は2点。どちらもグラフィックスツールを使って描いている作品だ。絵とシナリオをロードし、SCENARIO TESTで再生できるぞ。


▲女の子の大きな絵をスクロールさせて見せてくれる。


▲どうやらおやぢらしい。なにをしているのか?

電影動画塾の2つの基本画面

電影動画塾には基本画面が２つある。ここを行き来し、アニメーションを制作する。

動画作成・絵を描いてそれをテストする画面だ

FILE 描いた絵をSAVE LOADする場所

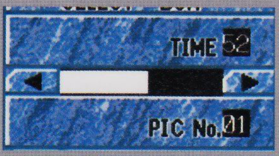
セーブはベタか圧縮どちらかをクリック、ファイル名を入力する（上書きする場合はそのファイルを指定する）。ベタセーブは圧縮をかけないファイル（拡張子.KG0〜.KG3）。圧縮セーブはその名の通りファイルを圧縮して保存する（.CN0〜.CN3）。ロードはLOADをクリックすればファイル名が表示されるので指定する。ドライブの指定は画面上にあるドライブ名の左右の矢印をクリックすればいい。



▲新規はファイルネームを入力。拡張子は必要ありませんぜ。

SELECT BOX 現在描いている絵を表示、選択する場所

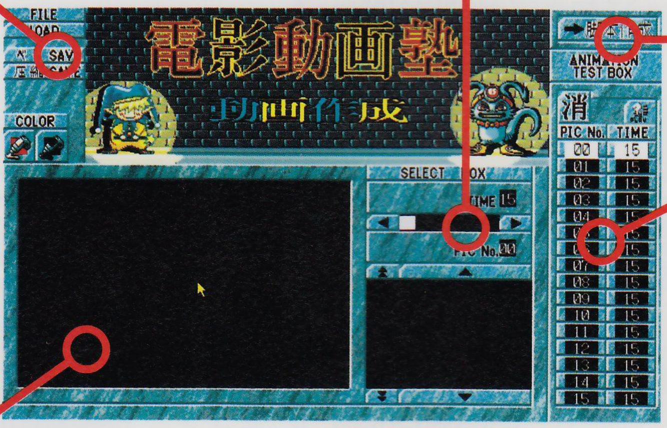
ここの矢印をクリックすると描画画面で描く絵を選択できる。描き終わったら矢印をクリックして次の絵に進むのだ。絵はNo.０〜63の計64枚描ける。上のTIMEバーは左のANIMATION TEST BOXでテストするときの表示時間。０〜95まで設定できる。テストをしない場合は適当に設定してよい。



▲こいつを変えることで表示時間を調整。ただしこれはあくまでテスト。



◀ここに出ている絵を描画画面で描くのだ。



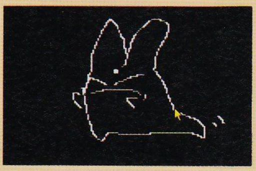
脚本作成画面へ

描画画面 動かす絵をペンでここに描き込む

絵を描く場合、ここにポインタを移動させ、左クリックしながらポインタを移動させると描ける。使える色は白黒の２色。描く色を変えるには左上のCOLORをクリックするか、右クリックすればいい。背景色を変えたい場合、ANIMATION TEST BOXの"消"をクリック。選択しているペンの色と逆の色になる。それ以外の作業はできないので、徹底的にやりたいならグラフィックツールを使って描くのがオススメ。



▲これは白い地に黒ペンで描いたモノ。付属の例もこのパターン。



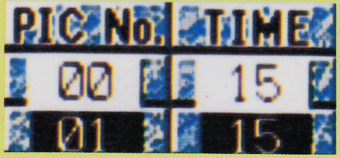
◀もちろん逆も可能。カリグラフっぽいな。



◀ペンの色を変える。右クリックでも可。

ANIMATION TEST BOX 16コマ分の絵時間を表示しその動きをテストする場所

描いた絵の16枚までをテストする。16個のBOXに絵の番号と時間が表示されている。各BOXをクリックするとそこに入っている絵がSELECT BOXに表示される。その状態でSELECT BOXに表示された絵の番号や時間を変えると、TEST BOXの中身も変わる。動かしたい絵を入れ替え時間を調整したら、右上のPLAYアイコンを上から順番に設定した時間だけ表示される（アニメーションする）。左上の"消"アイコンは、SELECT BOXに表示されている絵を消すアイコン。



◀左が絵の番号、右が表示時間だ。テストのときには上から順番に時間に従ってアニメーションする。



◀これは描画画面の絵を消すときに使う。アンドゥはできないので注意。

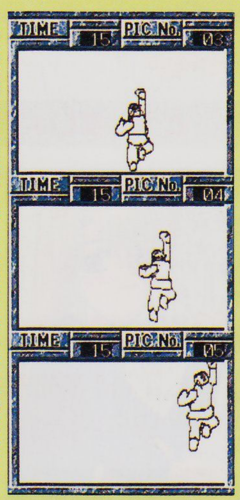


◀これをクリックするとTEST BOXに表示している16枚の絵を再生する。

脚本作成・描いた絵を編集し動かす画面だ

EDIT FLAME 編集する絵を表示する場所

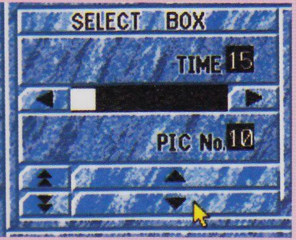
ここの中央に表示されているのが現在編集中の絵。上下はその前後のコマだ。もし上にTOP、あるいは下にBOTTOMと表示されたら、中央の絵は最初、あるいは最後のコマだということ。SCENARIO EDIT BOXの矢印をクリックすることで、絵を送ったり戻したりすることができる。SELECT BOXの矢印をクリックすると中央に入れるべき絵が番号順に変わっていく。

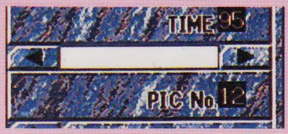


▶中央に編集する画面、上下には前後にでるべき絵が写っている。脚本作成画面では常にここを眺めながら作業するんだ。

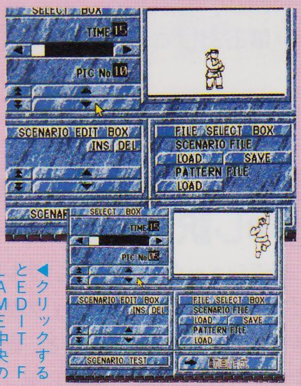
SELECT BOX 絵を表示する時間や順番を編集する場所

EDIT FLAMEの中央に表示されている絵を決める。矢印をクリックすれば、絵が番号順に変わっていくので、そこに入るべき絵を決定する。また、TIMEバーを調整して表示する時間を決める。時間は0～95までなので、それ以上にしたい場合は同じ絵を続けて表示させればいい。ちなみにTIMEを0に設定した場合、その絵はまったく表示されないので注意すること。

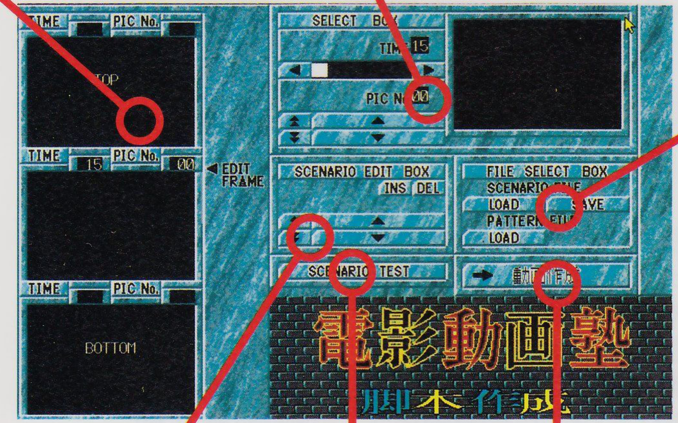




▲これは本番。ここで指定した時間が現在出ている絵の表示時間となる。



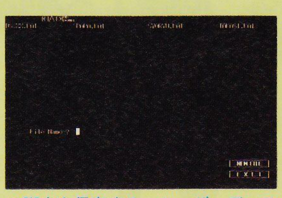
◀クリックするとEDIT FLAME中央の絵が変わる。



動画作成画面へ

FILE SELECT BOX 作ったシナリオをファイルとして管理する場所

ここではシナリオのセーブ、ロードのほかに、絵の読み込みが可能。シナリオファイルの拡張子は.KA1だ。一般のツールで描いたものを読み込む場合、絵を4×4の16分割で描く。使用できる色はパレット番号0（黒）と15（白）のみ。これをベタセーブする。拡張子.B1のファイルを.KG0に変えると読み込むことができる。17コマ目以降を描いた場合はそれぞれ.KG1～.KG3と拡張子を変えてやればいい。



▲脚本を保存する。ユーザーディスクを作っとくと楽だぜ。

SCENARIO EDIT BOX EDIT FLAMEに表示された絵を入れ替える場所

ここの矢印をクリックするとEDIT FLAMEに表示されている絵が1コマづつ前後に移動する（2連になっている矢印は早送り）。ここで編集すべき絵をEDIT FLAMEの中央に表示させSELECT BOXで絵の番号や時間を調整するのが基本となる作業だ。右上のINSをクリックすると、EDIT FLAMEの中央に表示されている絵が、その次のコマとの間にクリックした数だけ挿入される。EDIT FLAMEの下にBOTTOMと表示されている状態で矢印の下を押しても同様のことができる。DELは逆にそのコマの絵を削除する。

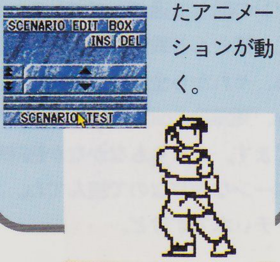




▲INSをクリックすると新たなコマを挿入。DELは表示しているコマを削除する。

SCENARIO TEST 編集した絵を動かす場所

とりあえず全てが終わったらここをクリック。作り上げたアニメーションが動く。



太平読者天国

うぉーっ!!　太平読者天国の乱っっっっ!!!!　世界史詳しいやつはこのタイトルを見て、笑わばわらえ。しかし、われわれはあくまで真の人民の幸せの為に戦い、帝政を打ち砕くまで前進し続けるぞっ!!　というのはおおげさだーっ!!　葉書くれーっ!!　反省文書いてたら、気分はもう小学生。ちょっち悲しいっす（涙）

発行日が遅れたの申し訳ないっっっ

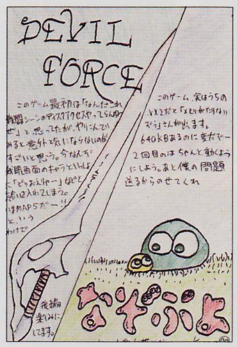
最近ショックだったこと。テレビでやってた『プレデター』の吹き替え脚本がダサかったこと。配役はいっしょだけど、翻訳にセンスなし。旧バージョンがビデオ版の字幕よりもかっちょよかっただけに鬼のように残念。直訳しすぎで説明臭い。旧バージョンを録画したビデオは大切にとっておこうと心に誓う私です。あ、申し遅れました。私はDS本誌に編集長であります。オワ、です。別にオワニモの魔法とは関係ありません。関係ないんだってば!!　呪文知らないってば!!　んもう。では葉書にまいりますです。(注：この本には編集長がふたりいるんですわ。混乱せぬように、よろしゅう。)

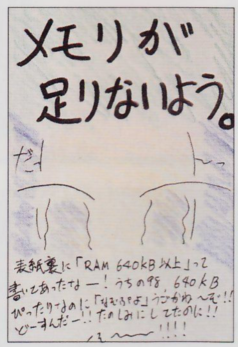
ハガキ第1号だよ



▲神奈川県の大塚理恵さん／うまいっす。ワープロで名前が一発で出てきたので爽快っす

真相究明委員会





◀長崎県のこっぺさん／640KBの件についてはごめんなさい、バグです。とりあえず縮小版を作りましたので、コンパイル・ユーザーサポート宛に連絡を下さい（不凡）。で、とりあえず原因不明。究明しておる最中です。640KBの件はユーザーサポートの方にご一報を。あなたの情報がバグ撃滅する!!（尾）

『英知出版と言えば以前にBOOTNIKというPC98用オリジナルゲームを付けたゲームマガジンを出していた所である。(略)そしてBOOTNIKの発行人であった尾和秀之氏が今回も編集発行人として関わっているので、その存在がどう生きてくるか非常に面白い所である。いずれにせよDSの進撃は始まったばかりである。健闘を祈る!!』
（千葉のA・Oさん）

はい、その通り。私はあのBOOTNIKを作っていた張本人です。マニアックな内容というか、自らのやりたい事をやってただけ、ですけどね。また作りたいなぁ。自由気ままな日々!!　毎日お化けの話や悟りの話やフリーメイソンの話して過ごしててねぇ。ええ、ほとんど穀潰し状態ですね。あ、それから全然関係ないけど、今、『電脳Beppin』という本も出してます。こっちもなかなか脳味噌ボーンな内容なので読んでね。エッチぃ本ですけど。

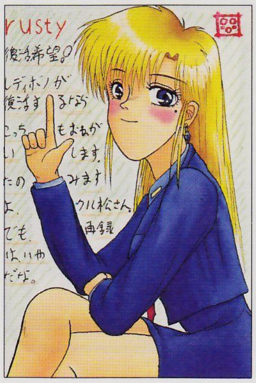
『懸賞葉書のこと。表に「ユーザー登録カード」って書いてあるけど、この葉書送ったら、名前や住所なんかが登録されるんだろうけど、登録してどうするんですか？そこんとこ教えて！』
（愛知県の森川礼樹）

捕って喰うためです。というのは嘘です。当然の如く、登録させていただき、今後の製品開発のデータにさせて頂く一方、破損の際のサポートや、ダイレクトメールの発送に役立てます。つまり、これを出して損をする、ということは何ひとつないってこと。プレゼントなんていらない!!　と言わずに葉書は出してね。

『ディスクがすご〜く取り出しにくいです!!』
（埼玉県のY・Eさん他多数）

ずばり、万引き防止用です。勿論、破損防止も兼ねてます。高額商品ゆえ、ディスク、盗まれてたら悔しいじゃすまないでしょ？これをもっと軽装にしちゃえばコ

どうしましょ？



◀神奈川県の英蘭土さん／どちらかと言うとガシガシ新作で攻めたいと思っております（不凡）

ストを下げることができるんだけど、やっぱり、きちんとした形でみんなの手元に届けたいしね。パッケージがないから、本体がパッケージの代わりをしてるってのも大きな理由のひとつだわ。あとコンバートの話ですが、基本的にはしてません。ごめんね。理由は…だからです。やってる人はやってると思う。そう、それです。その通り!!　これからも“それ”でいってください。

うまいっす!!



◀神奈川県のKayaさん／そうです。「むーれ」の天井から降ってくるのは紛れもなく“まうちゅー”です。

誤植が多いのも申し訳ないっっっっ

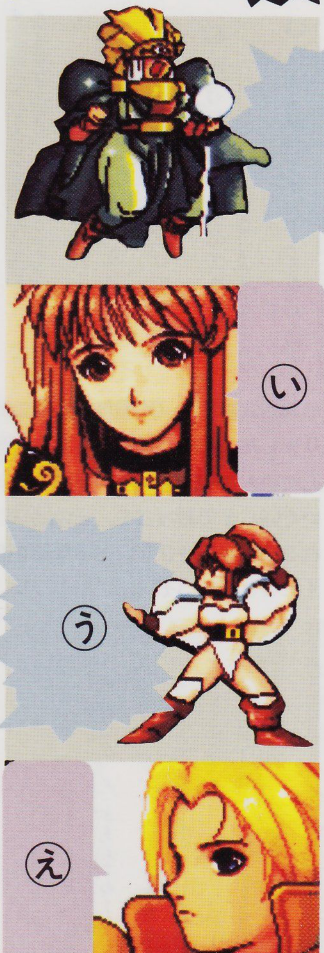
『発売日の遅れはキチンと各書店に報告してくれ!!』
（多数すぎてわからず）

ごめんなさい。これは本当に平身低頭であります。ただし、発売日の遅れは書店には伝わりません。基本的に。なぜか、と申しますと取次ぎ（つまり問屋）さんにはそれを書店に伝える義務はないからです。「えーっ、なにそれ？」と言われるかもしれませんが、全国にいったい何千軒の本屋があると思いますか？　その一軒一軒に☎をしてるほど…なに？　そんなの知ったこっちゃない？　ま、それもそうだよな。あと発売日のズレについては平身低頭。実際、東京は発売日が地方に比べて格段に早いです。10月4日に出ていた、というのは「東京が取次ぎ（つまり問屋）さんのお膝元」だから、なのです。ちなみに東京の人は知ってると思うけど、少年ジャンプは前の週の土曜日に買えます。だから本来、発売日は“地方に行き渡る日付け”を書かねばならないのです。ごめん。あと、すべての本屋に平等に本が入るのかといったら、全然、そんなことありません。あなたの街の書店がたとえば「コンピュータ関係の本があまり売れない本屋だ」と取次ぎに認知されたら最後、本屋の親父さんが「よっしゃ、DS入れたるかぁーっ」と思わない限り、DSはその店には入荷されません。本の注文は実にシビア〜なのです。驚いた？　なんだか取次ぎさんばかりが悪者みたいになっちゃったなぁ。でも、問屋さんが無かったら、本屋さんは本を手にすることができないんだよね。だからここはひとつ大人の世界ってことで。だめ？

『単純明快。主人公がメチャクチャ強いヤツのRPGを作ってください。イメージ的には「超人ロック」などです。相手が弱くてもええじゃないか』
（高知県のS・Yさん）

おもしろい、かもしれない。でもつまらない、かもしれません。ただ単純に「スカッ」としたいのかな？　でも「ロック」だって無敵では無かったぞ。幾多の障害があって、それでもなおかつそれを克服して、最後に願いを成就するのが面白いのではないでしょうか。やはり、ものごとにはある程度のルール（制約）がないと味気無いっすよ。ただひたすら蹂躙してしまうだけなら確かに簡単だけど、圧倒的な主人公ってことは、誰がやっても同じ結果が出ちゃうってことでしょ？　ゲームとしては成立しがたいなぁ。始めがあって終わりがある、完全なものは何もない、ジークフリードだって、ただひとつの弱点を突かれて、命を落としたことで神話になったのです。天龍源一郎だって失神するんです。馬場さんだってフォールされます。水戸の御老公は絶対に負けないけどね。ロマンですよ!!　ロマン!!

四コマでポン



◎この「4コマでポン」は作品募集です。上の4コマ漫画の吹き出しにおもしろいセリフをいれてお話を作ってください。宛て先は他の葉書といっしょ。“4コマでポン係”まで。

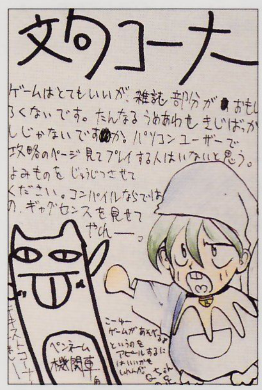
うんどうかいで一等賞



◀神奈川県の高井さん／すまねぇ。本誌に使わせていただきました。かーくんが日直なのねん。

ごめんね

▼宮崎県の機関車男さん／いやぁ、すいません。本を作ってるのは英知なんですよ。精進するですよ。

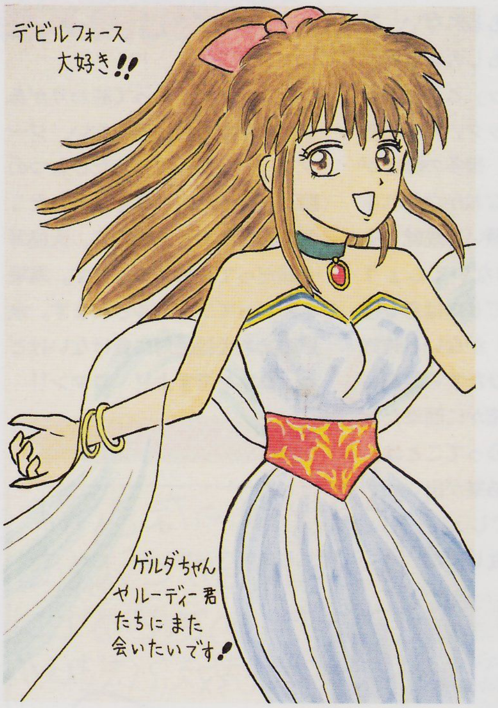


52問目？



▼埼玉県の相沢さん／他社の本だが電波新聞社『オールアバウトぷよぷよ』がよい!!　勉強になるですよ、はい。

太平読者天国



出張

▲神奈川県のシェモアさん／「でびるふぉうす新聞」の出張版でごんす。シルバーグレイのルーちゃんや妖艶なゲルダもなかなか素敵だと思うけど、どうかな？

今気付いたが肩が凝っているぞ？

気分を変えて『運動会で一等賞』のコーナー、行ってみよう!!

『題：“う”で始まり“う”で終わる、短い詩だが題は長いよう』

うしはどうしてモーとなくのだろう。ピューとないてもいいじゃないか。ちなみに、牛乳は乳牛。牛肉は肉牛。ついつい混合。

（群馬県：高柳大輔さん）

うーむ、麗しい。でも最後の混合は「混同」ではなかろうか。でもいいね。お次だい!!

『「うん」と言える　そんな心があるならば　あなたに贈ろう美女と野獣』

（神奈川県：スウオッチャーK）

『美女と野獣』にいたく感動したというスウォッチャーKさん。近いうちに大好きな人にプレゼントしたいそうです。

お次はなぜかDSの葉書に紛れこんでいた「ぷよぷよで一句」の葉書から。

『アレスタII　ぷよもいいけど　アレスタII』（愛知県の加藤慎司さん）

アレスタと来たかい（笑）。まぁ、確かになぁ…んー、DSの増刊でも作ってアレスタ、入れましょうか不凡さん？

次はひゅーまんうぉっちんぐの葉書だ。

『うちの愛犬「メリ〜ちゃん」は、子犬のころ川で溺れたことがあります（あっ!!　人間じゃない!!）』

（北海道の雅子'sMIYAさん）

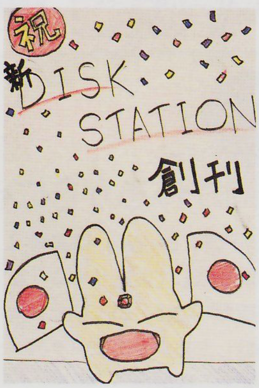
自分でオトしてどうする（笑）ところで犬なんですけど、けっこう衝動的に水に飛び込んだりすることがある、と聞きます。なぜだか理由はわからないんだけどさ。

●んでもって葉書の募集だい!!　今回はスケジュールの都合で誌面掲載になっちゃったけど、ディスクの方のテキストコーナーにもゴリゴリ送ってくれ。

①愛の辞典
②ひゅーまんうぉっちんぐ
③外字の森
④運動会で一等賞

以上はディスクのテキストコーナーのページを見るべし!!　本誌の方は引き続きイラスト、文句を受け付けるぞ。宛て先は㊦〒732広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210　株式会社コンパイル　DS各コーナー宛でよろしく。

めでたい



▲長崎県のこっぺさん／たくさんお葉書ありがとう！かーくんぬいぐるみもよろしく！　宣伝。

だ、だから…



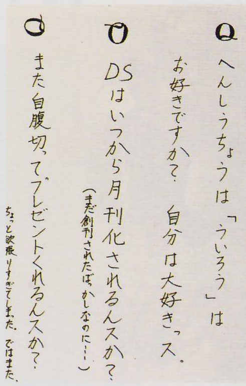
▲神奈川県の星宮さん／読者の皆さんの応援がどれくらいあるかにかかってます。応援よろしく!!（不凡）



?

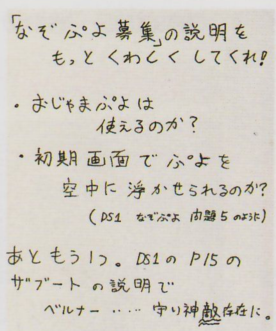
▲秋田県の何処かの誰かさん／むかし大阪の「もものきはうす」というソフトハウスが…（笑）（不凡）

そ、それは…



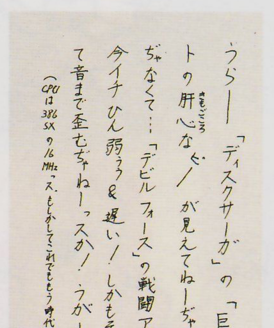
▲岐阜県のういろう。of 青柳さん／ういろう!!　おお、その甘美なる響き!!　ところでういろうって何？（不凡）

●業務連絡です。DS編集部に編集娘が入りました。和田、と申します。顔写真が見たい人はDS編集部宛に『娘の顔が見たいぞ係』までお葉書を。想像図や予想される必殺技、好きな食べ物などを書いてくれると嬉しいぞ（尾）



反省

▲大阪府の妹尾さん／答えは可、です。但しスタートしたらすぐ消えます。98は4つ並び判定が先です。



反省

▲岐阜県のういろう…／でかいキャラとFM音源の両立はつらい。CPUのでかい98なら…（まうちゅー）

しつこい

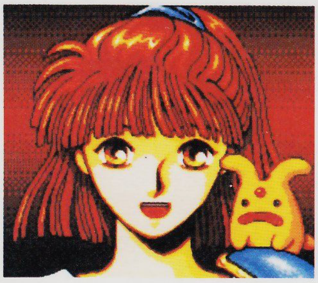
はるかなる機甲師団　vol.2



（前回の続き）レオ1A4に負けた英国のチャレンジャー戦車だが、別に射撃装置に問題があったわけじゃない。戦車兵の質で負けたのだ。カナダの戦車兵は生活を根本から改善し「勝てる」体質を築きあげていたのだ!!　FBIのスパイナーが煙草を吸わないのとかと同じだね。でも負けたことによってチャレンジャー2の開発が進んだのは怪我の功名だわな。

これがる号目!! 人類の科学は、技術はこんなにも面白いモノをつくれるというのか!!

しょの1 魔導物語DS版



北野：魔導物語DS版だっ!!
尾和：ここでしかできない、ここでしか味わえない、ってヤツだっ!!
北野：アルル＝ナジャ嬢の成長した姿を見てくれっ!!
尾和：１－２－３とは別ものだっ
北野：これをやらなきゃ、モグリと呼ぶぞ!!
尾和：魔導ファン、やるべし!!

しょの2 PUSHN' POP

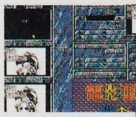


北野：DSのマスコットキャラの「プッシュ」と「ポップ」がゲームになったぞ。
尾和：おお、あの角付き帽子のかわいい男の子と緑色の謎の物体のことですね。
北野：画面狭しと電気を飛ばして敵を捕らえて、後はゲームやってのお楽しみだぁーっ!!
尾和：➡右の図解を見よ



なに!! 電動塾にエディット機能!?

北野：電影動画塾はシステムをリニューアル。強力なエディット機能を搭載。これでグラビアツールを持っていない君も存分にお絵描きを楽しめるぞぅ。



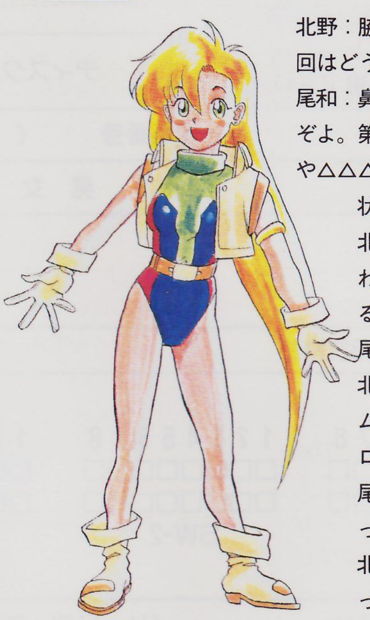
◀電影動画塾にエディット機能が付いたら鬼に金棒だね



▶『なぞぷよ』にも問題作成エディットが付くかもしれない!!

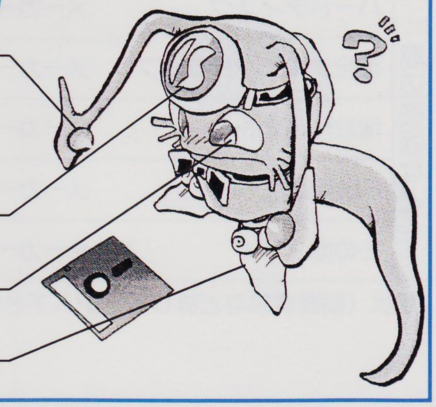
北野：ちわーっす。コ・ン・パ・イ・ル・の・不凡だーっ!!
尾和：英知の尾和だーっ!!
一緒に：次号予告、ダアーっ!!

しょの3 LADY BONO!!



北野：脇を固めるのはレディBONO。第１回はどうだったかな？
尾和：鼻血を出した君、恥じることはないぞよ。第２回はもっともっと×××なことや△△△や、そ、その他にも（発情期の犬状態）むふーっっっっ!!!!!!!!!!
北野：ええーい、だまらっしゃい!! わしらがそんなに興奮してどないするんだす!!
尾和：むふーっ…（反省）
北野：第２回はアドベンチャーゲームのくせにプチゲームも内蔵するクロスオーヴァーな内容で迫るぞ!!
尾和：迫る、責める、責め…むふーっっっ!!!
北野：えええーいっ!! 興奮するなっつーの!!

これがプッシュだ



●便利な角／電撃を飛ばしたり、補助感覚器官として機能したり、なかなか忙しい。先っぽはプルルンとしている。言わば第２の目、だ。

●ヘッドギア／DSマーク付きヘッドギア。いや、とりたてて特徴は…無い、と思う。

●三日月おめめ／なかなかチャーミングだ。本人もチャームポイントだと自負してる。

●生ける靴／ギャースカとウルサイ靴。火を吐くことも可能。速力30%アップ（嘘）!!

大本営発表

根性論を会社に持ち込むとロクなことが無いらしい。そんなの疑いもせずに社会人をやってきた。入ってきた人間を平均的に育てるのではなく、ハングリーなヤツとして育てるのには、メソッドもいらないし面倒な研修や教育もいらない。寺の小坊主といっしょで、毎日、山門の掃き掃除だけさせておけばそのうちお堂から流れてくるお経を覚える。指図もいらないし、教科書もいらない。自らの五感を研ぎ澄ませ、覚えようという気持ちを発動させる。真似る。口に出して確認する。間違える。叱られる。覚える。賢くなる。全ては自発の元に成り立つ。そう今までは思ってきた。ところがさ、そうじゃないんだと。それをやっていると会社組織は硬化しちゃって死んじゃうんだと。ヤル気のないヤツぁ死んじまえ的な発想じゃ、今時の若い者は…まるで『パトレイバー』の太田さんみたいな心境だなぁ。「何をさせていただけるのですか？」ではなくて「何ができるか、何をしようか」だと思うのですが、いかがでしょう？（尾）

保証規定

無償修理の範囲は？

・保証期間中（購入後6カ月以内）に、材料上か、製造上のミスで不良が発生した場合は無償で直します。

有償修理の範囲は？

▲誤った使い方や、不適当な取扱をして、発生した不備、損傷。
▲コンパイル以外で修理、改造をし、正常に作動しなかった場合。
▲故障の原因がハード（機器）あった場合。
▲買った後で、持ち運び中に発生した損傷。
▲取説や、エンベロープに書いてある注意を無視して、壊した時。
★保証期間が終わっても、有償で修理します。

保証できない場合

・以下の場合は、保証の対象外になります。
▲天災、地変、火災、公害、電圧異常等、予測できない外部的原因による損傷。
▲ハード環境が原因で、動かない時。
▲出来上がったプログラム以上の修理要求をされる時。
▲弊社商品（ソフトウェア及び取説）が原因で発生する2次的な結果、損害（例えば、彼女にふられたとか、電気代がかさむとか）。
▲外国で使う時。
▲営利目的で使う場合。
▲コンパイルで作ったラベルシール以外のシールが貼ってある時。

アフターサービスカード

この用紙はコピーしてご使用下さい。

ディスクステーション Ｉ

フリガナ	電話番号　（　　）	
氏名	性別　男　女	年齢　　歳
住所		
パソコンの機種（例：PC-9821M2）	□3.5inch　□5 inch	
ディップスイッチの状態		
MS-DOSのバージョン　Ver.	（ハードディスクを使用している場合）	

ディップスイッチの状態

	SW-1 (1 2 3 4 5 6 7 8)	SW-2 (1 2 3 4 5 6 7 8)	SW-3 (1 2 3 4 5 6 7 8)
OFF	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□
ON	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□

周辺機器など		
ハードディスク	メーカー	名称
増設ディスクドライブ	メーカー	名称
増設RAMボード	メーカー	名称
FM音源ボード	メーカー	名称
その他（　　　）	メーカー	名称

症状（画面状態など詳しくご記入下さい）

宛先　〒732広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210
㈱コンパイル　「修理サービス」係　☎082-263-6165
フロッピーディスクは折れ曲がらないよう、厚紙などで補強して下さい。

この度は、本商品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。製品には万全をきしておりますが、万一、不足品や、不良品、自然故障、等が発生した場合は、このアフターサービスカードに必要事項を記入して、当社まで送り下さい（不良、故障の場合は現品も一緒に送ってください）。商品取扱説明書の保証規定に基づいて、無償あるいは有償で、お取換え、修復いたします。無償修理の場合は送料等の返金も致します。

なお有償修復の場合の修復代金は、ディスク1枚につき〝1,240円〟（修復代1,000円、送料210円、消費税30円）です。郵便小為替か現金書留で、この保証書と壊れたディスクも一緒お送り下さい。無償修復の場合はこの限りではありません。
※無償修理の保証期間は商品購入後6ケ月とさせていただきます。


Disc Station #2
1●デビルフォース（後編）
©1993 COMPILE
Disc Station
3●なぞぷよ
●ケロ助の寒中訓練
●電影動画塾
●テキストコーナー
©1993 COMPILE

ディスクステーション 2 収録ソフト



Disc 1 デビルフォース（後編）

豪華絢爛SLG!! 西の大陸で邪教の軍団と激突だ





Disc 2 エスパー無宿

肉体爆発RPG!! 男だったら「チェストォオォツ!!」

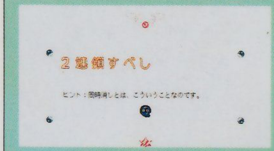




LADY BONO!!

すちゃらかADV!! 地球に逃げ込んだ
極悪（？）吸血鬼：ミルキー・バーンを倒せ!!

Disc 3 なぞぷよ





ご存知アクションパズル。今回も難問奇問が30問目白押し

ケロ助の寒中訓練

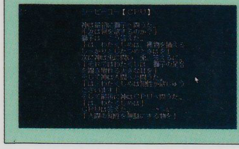


クォータービュー・アクションゲーム!! 蛙のケロ助を繰りハイ・スコアを目指すのだ!!

電影動画塾



お楽しみアニメツール。作品募集中だよ



テキストコーナー

復活!! 日本の頭脳だテキストコーナー

パソゲーワンダーランド第2弾

Disc Station 2
1994年2月20日発行
発行所・英知出版
〒160 東京都新宿区愛住町13-10 曙橋K1ビル
☎03(3356)4431
編集発行人・仁井谷正充 尾和秀之
定価2980円（本体2893円）
ISBN4-7542-2011-0 C0076 P2980E

印刷所・凸版印刷株式会社